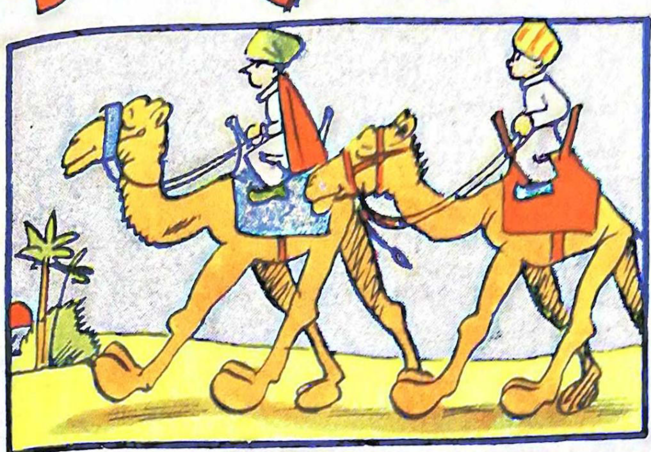
Bobby, der große Sportsmann

Das Abenteuer in der Oase!



1. Der Sportsmann Bob, der, wie ihr wißt,
Mit Klaus versöhnt seit kurzem ist,
Zieht hier mit ihm beim Abendschein
In die Oase Tonga ein.



2. Der erste Weg, das ist doch klar,
Führt beide gleich in den Basar,
Dort gibt es hundert bunte Läden
Mit vielen Schätzen wohl für jeden!



3. Vor allem sucht der gute Klaus
Sich gleich 'ne Wasserpfeife aus,
Doch unser Bobby ist indessen
Auf einen Teppich ganz versessen!



4. Der Händler aber schwört in Eil',
Daß dieser Teppich ihm nicht feil,
Weil er dem Käufer unbedingt
Gefahren, Not und Unheil bringt!



5. Der Bobby darauf lachend spricht:
„Gefahren, Alter, fürcht' ich nicht!"
Und darauf hat der Händler, denkt,
Den Teppich ihn sogar geschenkt!



6. Doch wie nun beide weitergeh'n
Ist etwas Seltsames gescheh'n,
Es fällt ein Schuß aus einem Haus,
Galt er dem Bobby oder Klaus??

Was Klaus und Bobby dann gescheh'n, wird man im nächsten Hefte seh'n!

Bobby, der große Sportsmann

DER SANDSTURM

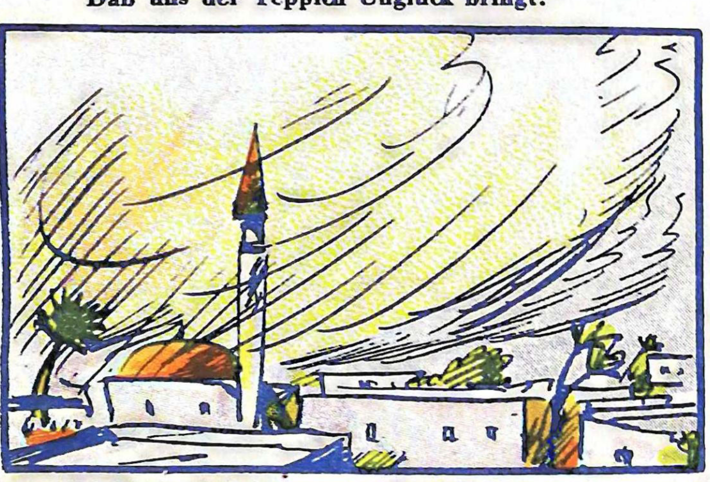
Bobby und Klaus haben in der Wüstenoase Tonga einen Teppich bekommen, der seinem Besitzer Unheil bringt. Kaum hatten sie ihn erworben, da wurde aus einem Haus auf sie geschossen!



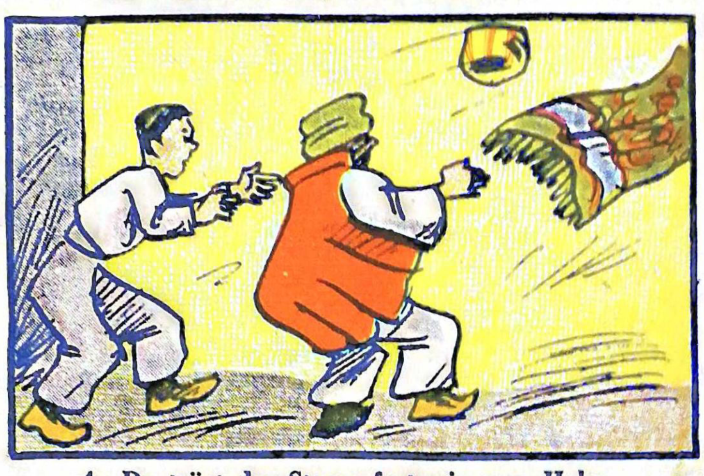
1. Klaus seufzte: „Was ich nicht begreife,
Der Schuß traf meine Wasserpfeife!
Ich glaube wirklich unbedingt,
Daß uns der Teppich Unglück bringt!“



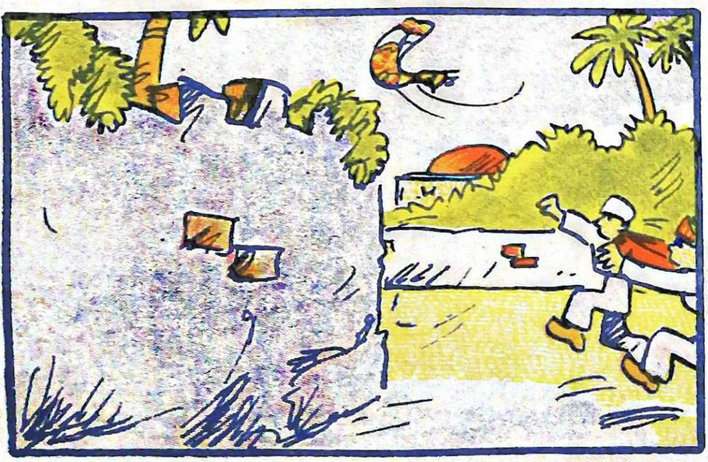
2. Der Bobby aber lacht ihn aus
Und drum beruhigt sich der Klaus;
Die beiden schritten darauf heiter
Zu ihrem Herbergshause weiter.



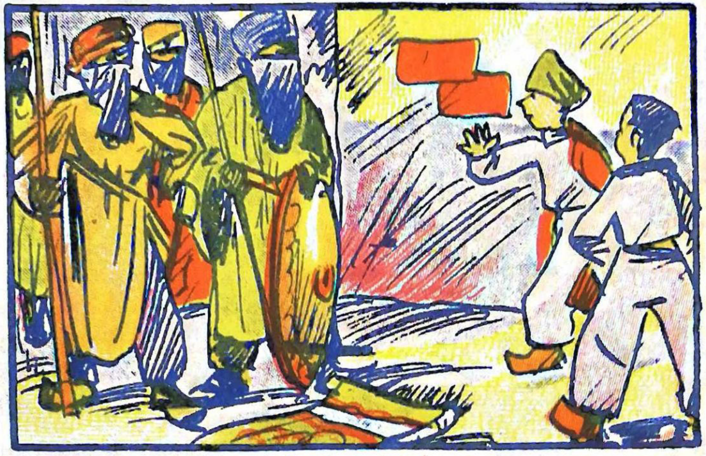
3. Doch ehe sie dahin gelangen,
Hat es zu wehen angefangen,
Der Sandsturm naht mit wildem Brausen,
Dem armen Klaus beginnt's zu grausen!



4. Da trägt der Sturm fast wie zum Hohn
Den neuen Turban ihm davon!
Ein zweiter Windstoß reißt, oh Schreck,
Dem Bobby — husch — den Teppich weg!



5. Ob Bobby auch verzweifelt ruft,
Der Teppich wirbelt durch die Luft —
Verschwindet dann nach kurzer Dauer
Dort über jene hohe Mauer!



6. Natürlich sind die beiden Jungen
Ihm nachgeklettert und gesprungen,
Da schien in diesem düstern Garten
Man auf die beiden schon zu warten!

Das nächste Bobby-Abenteuer wird wieder spannend ungeheuer!

Bobby, der große Sportsmann

Bobby und sein Freund Klaus haben in einer Oase von einem Basarhändler einen Teppich geschenkt bekommen. Gleich darauf wurde auf sie geschossen. Ein Windstoß entführte ihnen den Teppich über eine Mauer. Sie kletterten ihm nach und wurden von unheimlichen Gestalten überfallen ...



1. Nun führt man Bobby mit dem Klaus
Gefangen in das düstre Haus — —!
Wie wird's nun unsern Freunden gehen?
Was wird mit ihnen wohl geschehen?



2. In einem Zimmer, ernst und bleich,
Erwartet sie ein alter Scheich:
„Wo habt den Teppich ihr gestohlen?
Sagt's, eh' euch meine Henker holen!"



3. Darauf sagt höchstempört der Klaus:
„Gestohlen — das bitt' ich mir aus!"
Dann spricht der Bobby zu dem Alten:
„Wir haben ihn geschenkt erhalten!"



4. „Wenn dem so ist", erwidert gleich
Mit vieler Freude nun der Scheich,
„Dann seid vom Schicksal ihr empfohlen,
Al Raschids großen Schatz zu holen!"



5. Und es erzählt der Scheich beim Mahl·
„Vor vielen, vielen Jahren stahl
Den Teppich man, der zaubervoll
Den Weg zum Schatze zeigen soll!"



6. „Den Teppich kennt man nur daran,
Daß man ihn bloß verschenken kann,
Nicht aber kaufen oder stehlen —
Das Weitere will ich nun erzählen!"

Die Fortsetzung dieses spannenden Bobby-Abenteuers im nächsten Heft!

Bobby, der große Sportsmann

Bobby und Klaus gelangten in den Besitz eines alten Teppichs und lernten einen Scheich kennen, der ihnen sagte, daß dieser Teppich das Geheimnis von Harun al Raschids großem Schatz berge. Dieses Geheimnis wollen sie nun ergründen...



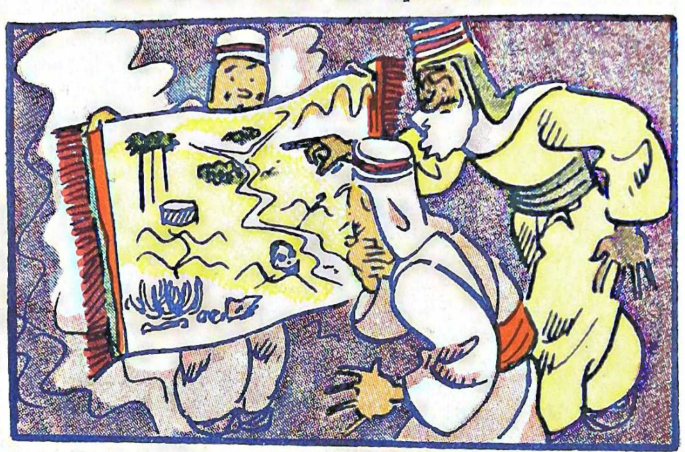
1. Den Räucherkessel, groß und schwer,
Stellt auf Befehl des Scheichs man her
Und füllt ihn bis zum Rande gut
Mit Zauberkraut und Feuerglut!



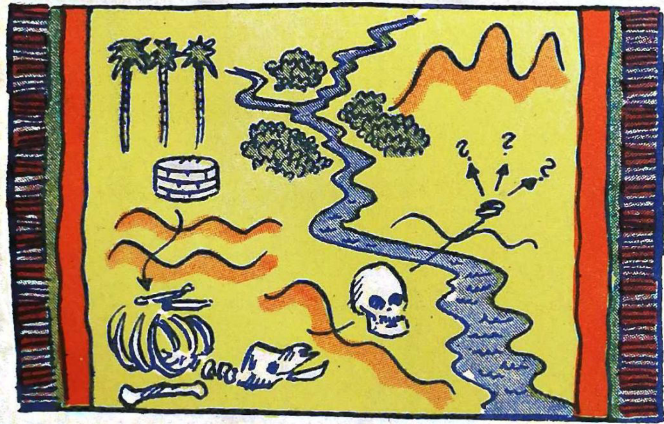
2. Der Bobby aber und der Klaus,
Die breiten nun den Teppich aus,
Und halten, wie der Scheich befohlen,
Ihn in den Rauch der Opferkohlen!



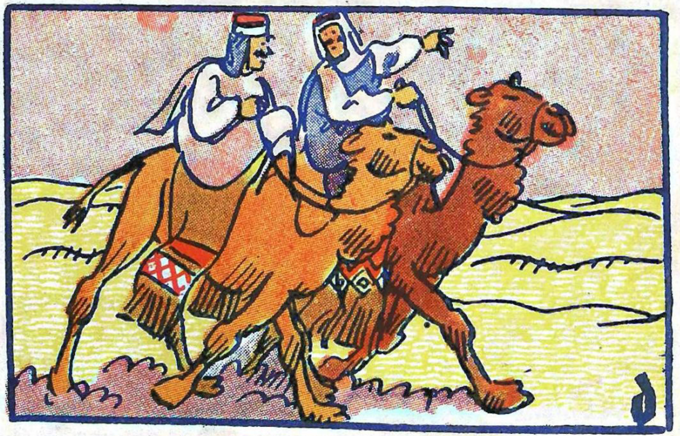
3. Ein goldiggelbes Pulver tut
Der Scheich nun in die Feuersglut!
Umwallt vom Dampfe steh'n die Knaben,
Die sowas noch erlebt nicht haben!



4. Im schweren Rauch voll Wohlgeruch
Verändert sich das Teppichtuch!
Welch eine Zeichnung sonderbar
Erscheint in dem Gewebe klar!



5. Als Karte zeigt es nun den Platz
Von des Kalifen großem Schatz!
Vom Brunnen, wo drei Palmen steh'n,
Scheint weiter dann der Weg zu geh'n!



6. Vom Scheich gesegnet zieh'n am Morgen
Die beiden Freunde aus voll Sorgen —
Wo soll man in der Wüste Gründen
Den Brunnen der drei Palmen finden?!

Was Bob und Klaus sodann erleben, seht ihr im nächsten Hefte eben!

Bobby, der große Sportsmann

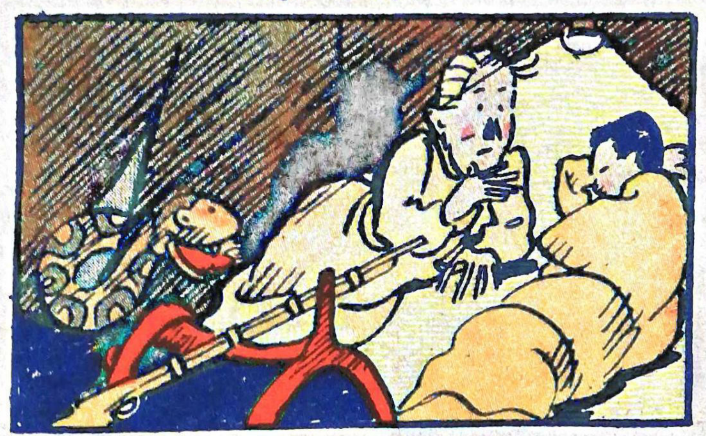
Bobby und Klaus sind auf der Suche nach einem großen Schatz. Ihr Wegweiser ist ein geheimnisvoller Teppich, dessen Muster eine Landkarte zeigt. Aber unbekannte Feinde wissen davon und stellen ihnen nach . . .



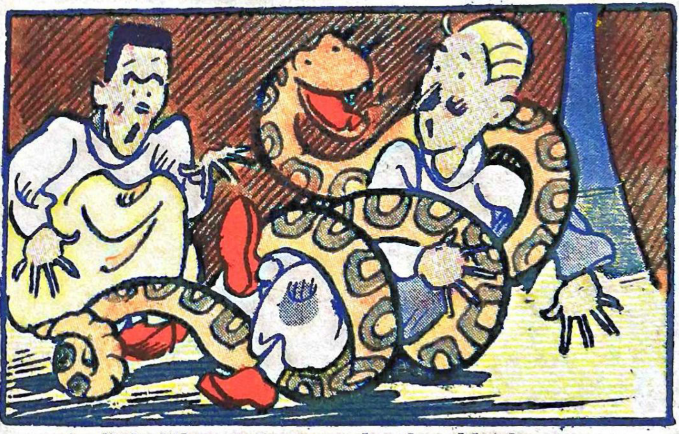
1. Fröhlich zogen Bob und Klaus
Auf die Wüstenreise aus,
Und sie treffen hier 'nen Mann,
Welcher Schlangen bändigt, an.



2. Da es dunkelt, wird das Zelt
Von den Freunden aufgestellt.
Aber während unsre Braven
Von dem Weg ermüdet schlafen —



3. — Hat der Schlangenzaubermann
Scheinbar einen finstern Plan:
Eine Kobra riesengroß
Läßt er auf die Freunde los!



4. Bob fährt auf ganz schreckensbleich,
Doch auch Klaus ist munter gleich:
„Rühr' dich nicht!" ruft er im Nu,
„Denn sonst beißt die Kobra zu!"
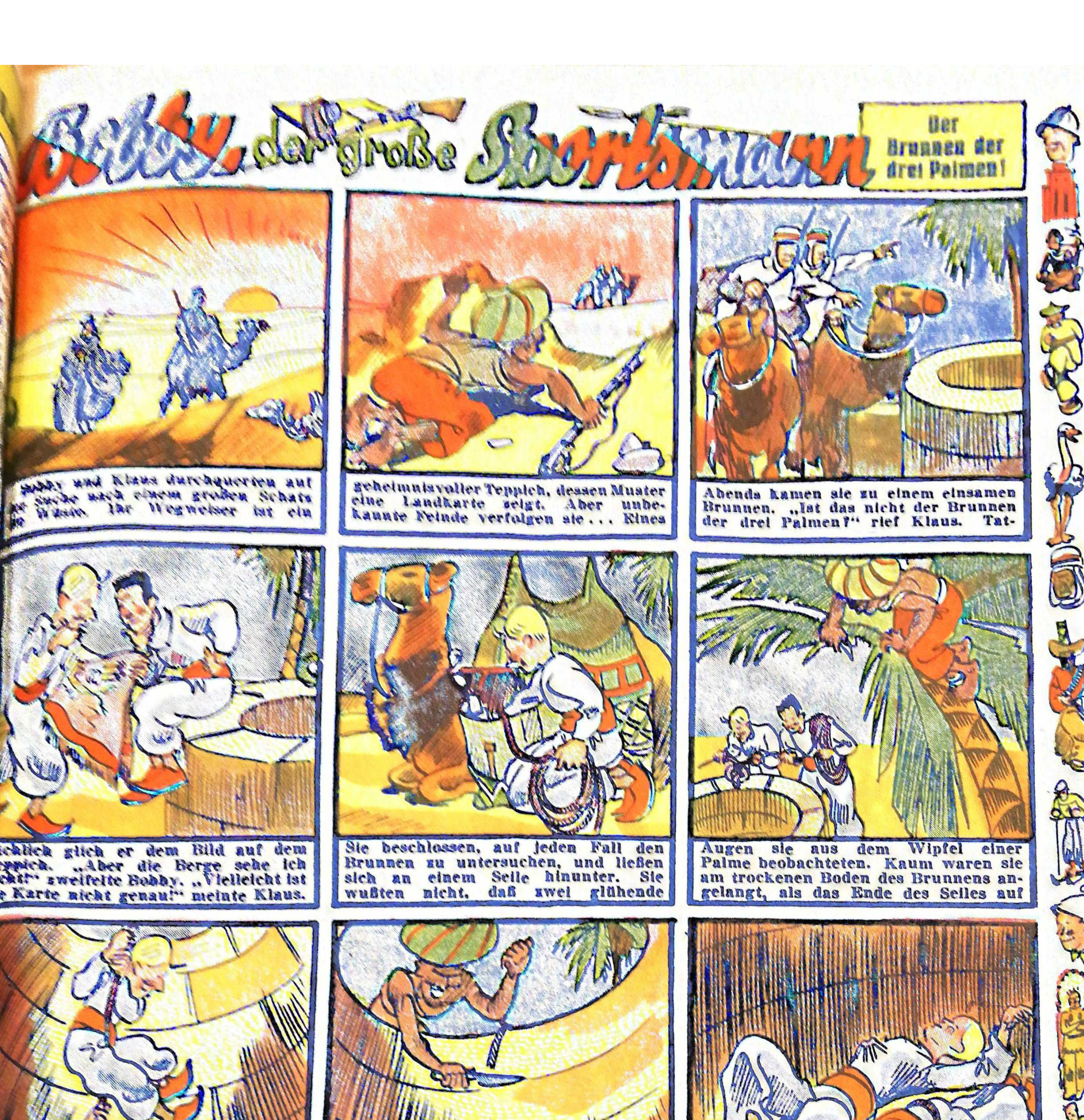


5. Seine Mundharmonika
Zieht der Klaus heraus, hurra,
Denn es ist ein alter Trick,
Schlangen zähmt man mit Musik!



6. Und bald lockt der schlaue Klaus
Aus dem Zelt die Kobra raus,
Wo sie Bobby unbeschädigt
Mit 'nem guten Schuß erledigt!

Die Fortsetzung dieses Erlebnisses findest du im 1. Aprilheft des „Schmetterling"


Bobby, der große Sportsmann
Der Brunnen der drei Palmen!
Bobby und Klaus durchqueren auf
Suche nach einem großen Schatz
Wüste. Ihr Wegweiser ist ein
geheimnisvoller Teppich, dessen Muster eine Landkarte zeigt. Aber unbekannte Feinde verfolgen sie . . . Eines
Abends kamen sie zu einem einsamen Brunnen. „Ist das nicht der Brunnen der drei Palmen?“ rief Klaus. Tat-
glich er dem Bild auf dem
„Aber die Berge sehe ich
zweifelte Bobby. „Vielleicht ist
Karte nicht genau!“ meinte Klaus.
Sie beschlossen, auf jeden Fall den Brunnen zu untersuchen, und ließen sich an einem Seile hinunter. Sie wußten nicht, daß zwei glühende
Augen sie aus dem Wipfel einer Palme beobachteten. Kaum waren sie am trockenen Boden des Brunnens angelangt, als das Ende des Seiles auf
herabfiel. Es war der Schlangen-
der das Seil zerschnitten
Nun waren sie ihm doch zum
Opfer gefallen. „Lege dich neben mich“, sagte Bobby leise, „und rühre dich nicht!“ Und sie gaben sich den
Anschein, als hätten sie bei dem Sturz in den Brunnen den Tod gefunden . . .
(Fortsetzung folgt.)

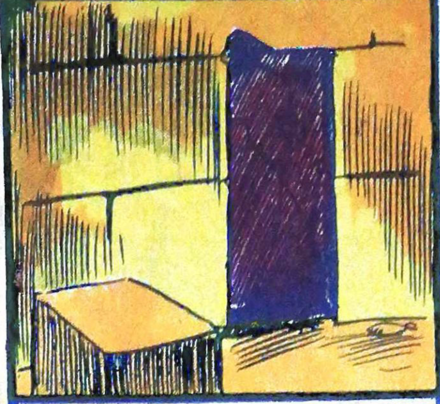

Bobby, der große Sportsmann
Der Kampf im Wüstenbrunnen!
Auf der Suche nach einem großen
Schatz waren Bobby und Klaus in
eine Falle geraten. Sie hatten einen
usgetrockneten Wüstenbrunnen un-
tersucht und ihr Feind hatte das Seil zerschnitten. Böse lächelnd blickte der Fakir in den Brunnen, auf dessen Grunde Bobby und Klaus leblos lagen.
Nun zog er ein anderes Seil aus seinem Gewand und schickte sich an, ebenfalls in den Brunnen zu steigen. Er hatte es auf den geheimnisvollen
Teppich abgesehen, den Bobby mit
inabgenommen hatte. Aber als er
nten anlangte, wurde ihm ein un-
ngenehmer Empfang bereitet. Bobby
und Klaus, die sich totgestellt hatten, sprangen mit einem Satz auf und stürzten sich auf ihn. Ein paar wohlgezielte Boxhiebe, und er lag reglos
zu ihren Füßen. Rasch war der Fakir so gut mit dem abgeschnittenen Seil gefesselt, daß er sich nicht mehr rühren konnte. „Ja, mein Freund",
lachte Bobby, „jetzt wirst du statt
uns in diesem netten Brunnen sitzen
bleiben!" In diesem Moment flüsterte
Klaus: „Still! Hörst du nichts?" Und wirklich — aus einem Loch in der Brunnenwand hörten sie zauberhaft
leise Musik ertönen. „Wir sind nicht allein hier!" wisperte Klaus erregt.
(Fortsetzung folgt.)
DAS BLASESPIEL!
Jeder Spieler fertigt sich aus Papier ein Blaserohr. Dann knüllt sich jeder aus buntem Papier ein kleines Papierkügelchen. Jeder Spieler legt der Reihe nach sein Kügelchen auf den Kopf des abgebildeten Knaben (gestrichelter Kreis) und versucht es nun, in der richtigen Reihenfolge durch alle sechs Felder, bis in das siebente zu blasen. Für jedes Feld darf er aber nur einmal pusten. Von wo aus er bläst, ist egal. Macht er einen Fehler, so kommt der nächste Spieler. Wer als erster Feld 7 erreicht, siegt!
1
3
6
7
2
4
5

Bobby, der große Sportsmann

Der unterirdische Saal!



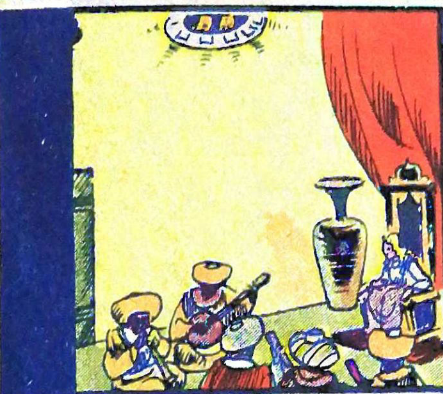
Bobby und sein Freund Klaus waren bei der Suche nach einem großen Schatz in eine Falle geraten, hatten aber ihren Feind, einen geheimnisvollen Fakir, besiegt. In einem vertrockneten Wüstenbrunnen hörten sie eine zauberische Musik ertönen, die aus einer dunklen Öffnung drang. Mutig zwängten sie sich in das enge Loch — es war der Anfang eines langen Ganges. An seinem Ende sahen sie bläuliches Licht schimmern und blickten schließlich in einen gewaltigen Saal hinunter, der mit verschwenderischer Pracht geschmückt war! Auf einem Throne saß ein kleines blondes Mädchen und



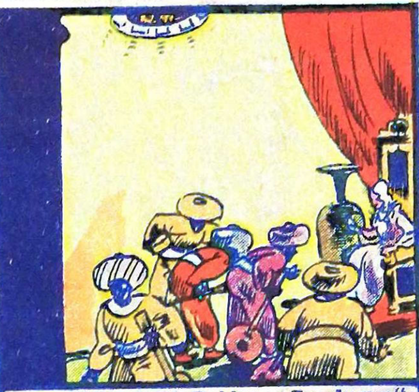
vor ihr hockten Musikanten in bunten Sklavenkleidern. Nun winkte die Kleine mit der Hand, und die Sklaven



verschwanden mit tiefen Verbeugungen. In diesem Augenblick fiel dem unglückseligen Klaus die Brille von



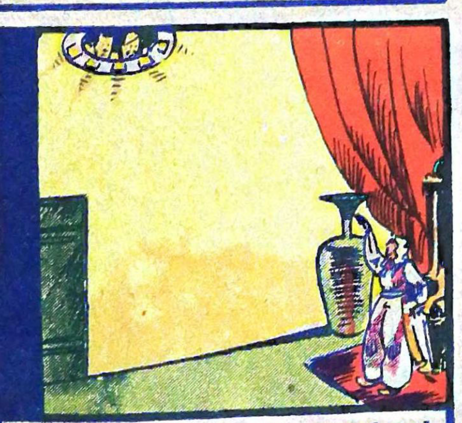
der Nase herab in den tiefen Saal, gerade vor die Füße der Kleinen. Sie blickte erstaunt nach oben und sah in dem Loch in der Decke die Köpfe



von Klaus und Bobby. „Zu dumm", brummte Bobby, „nun wird sie schreien und uns die ganze Bande auf den Hals hetzen!" Aber da



winkte das Mädchen zu ihnen empor und legte den Finger an den Mund. „Mir scheint, die ist froh, daß wir da sind!" flüsterte Klaus. Bobby gab



ihm einen warnenden Rippenstoß und deutete nach unten. Aus einer großen goldenen Türe war ein riesiger Neger



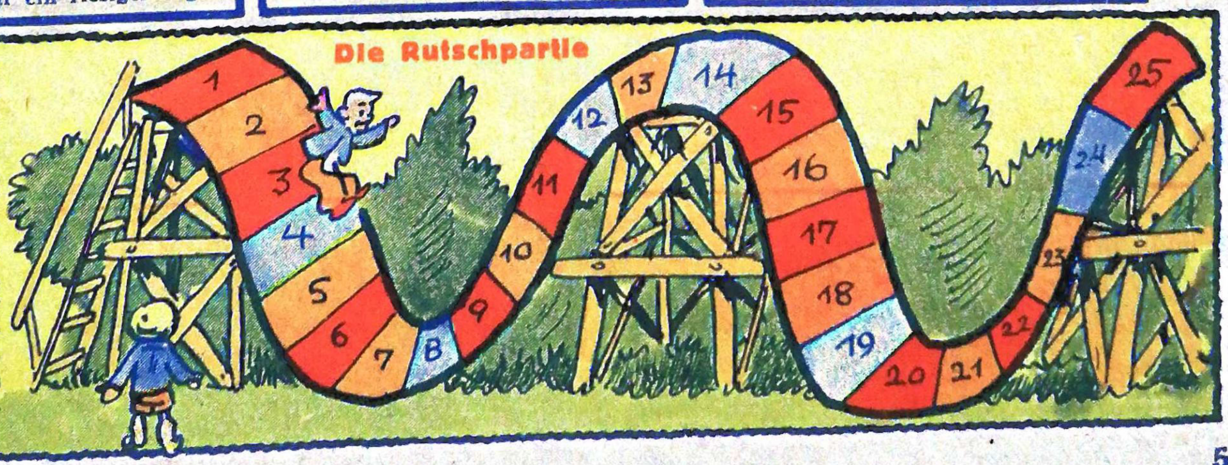
gekommen, nahte sich mit tiefem Bückling dem Thron und geleitete das kleine Mädchen aus dem Saal



hinaus. „Nun sind wir so klug wie zuvor!" murrte Klaus ...

(Fortsetzung folgt)

Jeder Spieler setzt auf Feld 1 einen Knopf. Der Reihe nach würfelt jeder mit einem Würfel einmal. Wer auf Feld 2 oder Feld 14 kommt, rechnet die doppelte Augenzahl, wer auf Feld 8 oder 20 kommt, muß einmal mit dem Würfeln warten. Wer als Erster das Ziel erreicht (25), ist Sieger.




Bobby, der große Sportsmann
IM GLÄSERNEN LABYRINTH!
Bobby und Klaus jagen einem gewaltigen Schatz nach. Auf dieser Suche waren sie in einen Wüstenbrunnen geraten, aus dem sie ein langer Gang in einen unterirdischen Palast führte, in dem sie ein kleines blondes Mädchen erblickten, das anscheinend hier gefangen war. Die beiden Freunde beschlossen, diesem Geheimnis nachzuspüren. Als der goldene Saal unter ihnen leer war, ließen sie sich an ihrem mitgeführten
Seil hinunter und standen bald vor dem goldenen Thron, auf welchem die Kleine gesessen war. „Durch diese Türe hat sie der riesige Neger
hinausgeführt!“ sagte Klaus. „Ja, und wir gehen denselben Weg!“ erwiderte Bobby. Leise näherten sie sich der schweren Pforte — zum
Glück ließ sie sich ganz leicht öffnen. Ein goldschimmernder Gang lag vor ihnen. Auf leisen Sohlen durchliefen sie ihn und befanden sich plötzlich in
einem kleinen, mit lauter Spiegeln ausgelegten Raum. Von allen Seiten starrten ihnen ihre eigenen Spiegelbilder entgegen . . . „Rasch zurück!
Dies ist ein Spiegel-Labyrinth!“ flüsterte Bobby und wollte Klaus zurückreißen —, aber zu spät hatten sie diese Gefahr erkannt! Sie fanden
keine Spur des Einganges mehr, durch den sie das Labyrinth betreten hatten! „Nun ist guter Rat teuer!“ brummte Klaus wütend. „Wie finden
wir da wieder heraus? Am liebsten würde ich diese dummen Spiegel alle kaputt machen!“ „Ja, und uns die Bewohner dieser Unterwelt auf den
Hals hetzen!“ entgegnete Bobby. „Da müssen wir uns schon etwas Klügeres ausdenken, um hier rauszufinden!“
(Fortsetzung folgt)
…leines Spiel für zwei Teilnehmer!
Jeder der beiden Spieler nimmt sich drei …eine Knöpfe. Der eine setzt seine auf die …t A, der andere auf die mit B bezeich…eten Felder. Jeder Spieler darf ab…echselnd einen Knopf um ein Feld waage…cht oder senkrecht weiterschieben, nie …er schräg. Die Aufgabe besteht darin, …aß jeder Spieler versucht, seine drei …nöpfe rasch in die Ausgangsfelder des …egners zu bringen. (Der Spieler B also …ach A, der Spieler A nach B.) Gegnerische …nöpfe dürfen übersprungen werden. Wer …ls erster seine drei Knöpfe in den geg…erischen Feldern hat, ist Sieger.
A
B
A
B
A
B

Bobby, der große Sportsmann

Dem Labyrinth entronnen!



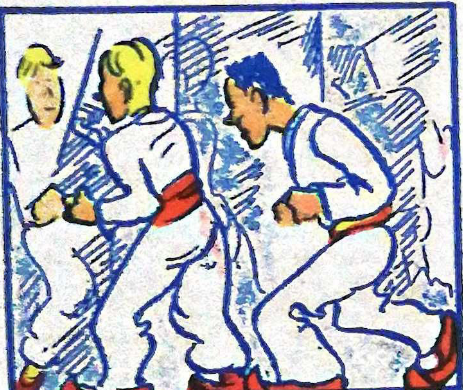
Bobby und sein Freund Klaus befinden sich auf einer großen Abenteuerfahrt. Sie suchen einen Schatz, von dem sie durch Zufall erfuhren. Ihr Wegweiser ist ein geheimnisvoller Teppich, dessen verschlungenes Muster den Weg zum Schatze zeigt. Auf ihrem gefährlichen Weg gelangten sie in einen unterirdischen Palast und verirrten sich in einem von tausend Spiegeln gebildeten Labyrinth, aus dem sie lange keinen Ausweg fanden. End-



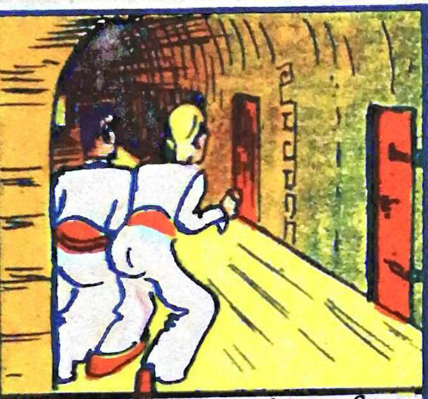
lich rief Bobby aus: „Aber ich habe doch meinen Brillantring! Mit dem ritzen wir eine Linie auf die Spiegelwände und werden so die Labyrinth-



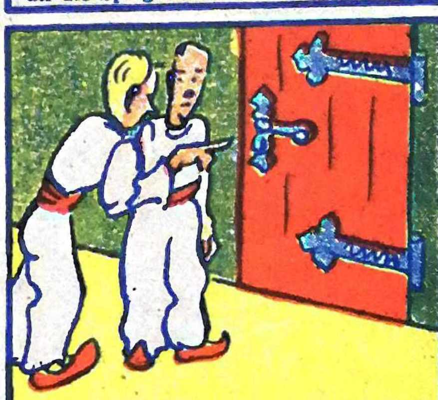
gänge erkennen, in denen wir schon waren!" Gesagt, getan! Auf ihrem Weiterweg drückte Bobby seinen Ring an die Spiegelwände, und der Brillant



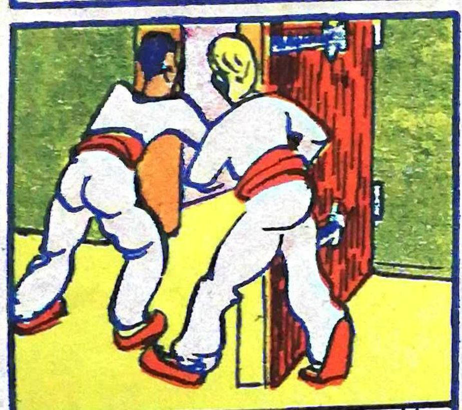
desselben ritzte eine deutliche Linie in dieselben. So konnten sie die Wege vermeiden, die sie schon einmal gegangen waren, und befanden sich auf



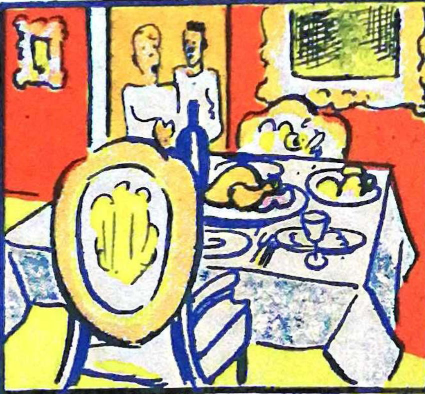
einmal wieder in dem langen Gang, den sie vorhin durchschritten hatten. „Es wird uns wohl nichts anderes übrigbleiben, als in irgendeinen der



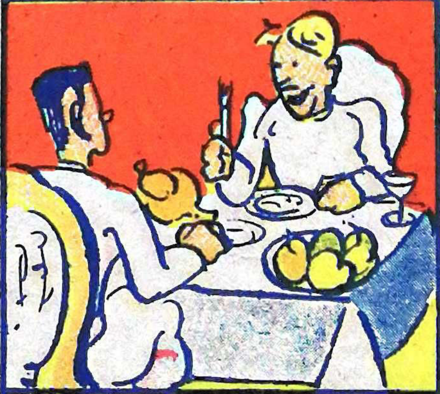
Räume einzutreten, deren Türen hier münden!" meinte Klaus. „Gut", erwiderte Bobby, „dann öffnen wir die siebente Türe, denn die Sieben ist



meine Glückszahl!" Und dies schien auch wirklich zu stimmen, denn als die beiden Freunde, auf Böses gefaßt, die siebente Türe leise öffneten, bot



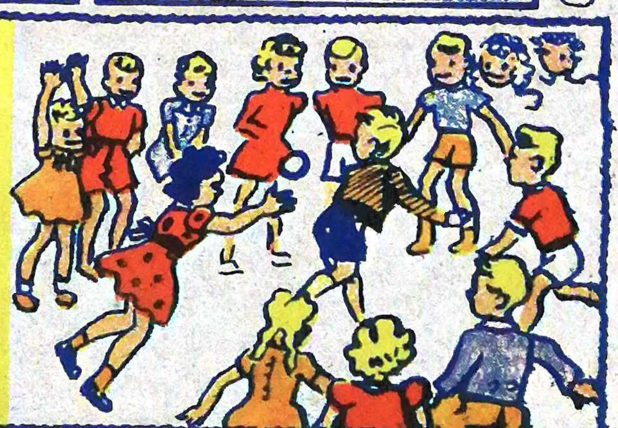
sich ihnen ein Anblick, der sie um so mehr erfreute, als sie schon seit vielen Stunden nichts gegessen hatten: In dem reich geschmückten Zimmer stand



ein Tisch, mit den erlesensten Leckerbissen gedeckt! „Und wenn zehn böse Zauberer kämen, sollen sie mich nicht abhalten, reinen Tisch zu machen!"

EIN LUSTIGES BALLSPIEL

Karl und eine Anzahl seiner Freunde bilden einen großen Kreis. Walter, Freddy und die andern Kinder stellen sich in die Mitte des Kreises. Karl sucht nun mit einem weichen Ball Walter, Freddy oder ein anderes Kind zu treffen, die durch Hüpfen, Springen und Laufen zu entkommen suchen. Oh weh! Walter wird getroffen und muß nun in den Kreis eintreten. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Kinder aus der Mitte in den Kreis aufgenommen wurden.

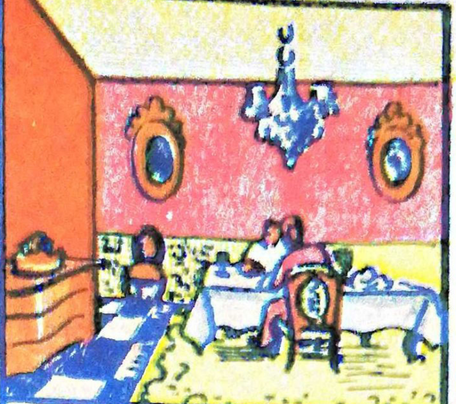


Bobby, der große Sportsmann

In neuer Gefahr!



Bobby und Klaus sind in ein geheimnisvolles Abenteuer verwickelt worden. In der kleinen Wüstenoase Tonga schenkte ihnen ein Händler einen Teppich, der sich als Wegweiser zu einem großen Schatze herausstellte. Das verschlungene Teppichmuster zeigt wie eine Landkarte den Weg zu ihm. Aber unbekannte Feinde verfolgen Bobby und Klaus und haben



sie in einen vertrockneten Wüstenbrunnen gelockt, aus dem sie in einen seltsamen unterirdischen Palast gelangten. Nach langem Umherirren



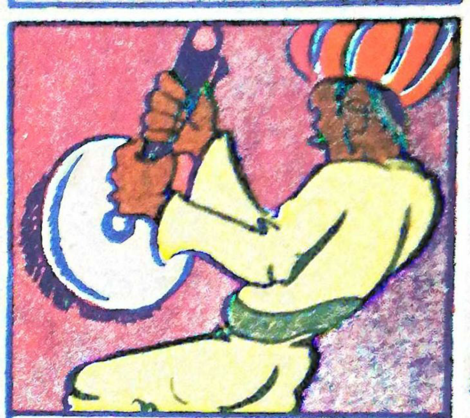
fanden sie in einem reichgeschmückten Raum ein üppiges Essen vor. Aber während die Freunde es sich schmecken ließen, wurden sie von



zwei funkelnden Augen durch ein kleines Guckloch belauert. In einem Nebenraum stand der geheimnisvolle Fakir, ihr Feind. Er hatte sich an-



scheinend aus seinen Fesseln befreien können und wußte hier gut Bescheid. War er vielleicht der Herr dieses unterirdischen Palastes? Mit einem



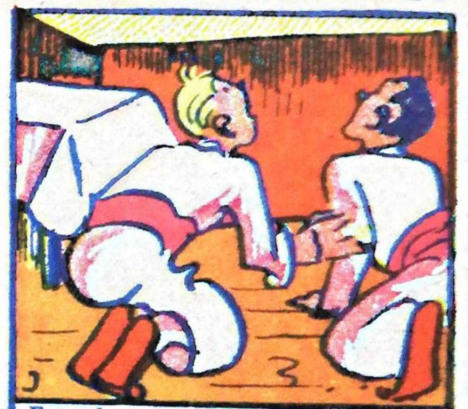
tückischen Lächeln wandte sich der Fakir einem großen Hebel zu, der an einer Wand sichtbar war. Mit beiden Händen drückte er den Hebel nieder.



— Nebenan saßen Bobby und Klaus vergnügt bei Tisch, als sie plötzlich zu Tode erschraken: unheimlich langsam begann sich die Decke des



Raumes zu senken! Immer tiefer kam sie herab, eine ungeheure Presse, die Bobby und Klaus zu zerdrücken drohte! Verzweifelt wollten die



Freunde aus dem Zimmer flüchten — zu spät! Eben hatte draußen der Fakir den Schlüssel umgedreht und entfernte sich mit unhörbaren Schritten.

DIE TIERHANDLUNG

Ein lustiges Spiel im Freien

Fritz ist der Käufer, Hans ist der Verkäufer, die übrigen Kinder bekommen jedes einen Tiernamen, die dem Käufer unbekannt bleiben. Der Käufer tritt vor und nennt ein Tier. Wenn eines der Kinder diesen Namen trägt, muß es aus der Reihe zu einem vorher bestimmten Platz und wieder zurück laufen. Wird es dabei vom Käufer berührt, wird es selbst der Käufer und das andere Kind tritt in die Reihe der Tiere und bekommt einen Namen. Wird es aber nicht berührt, muß der Käufer weiter fragen und das Spiel nimmt seinen Fortgang.



Bobby, der große Sportsmann

DIE TREPPE IN DIE UNTERWELT!



…bby und Klaus sind in einen …irdischen Palast geraten und …in höchster Gefahr. Die Decke …Zimmers, in dem sie sich be…den, senkt sich immer tiefer auf …herab und droht sie zu erdrücken. …an den Boden geschmiegt, er…warteten Bobby und Klaus den Tod. …sah Bobby, der mit dem Gesicht …Erde lag, in dem Mosaikmuster …Steinbodens eine Unregelmäßig…: eines der bunten Steinchen stand …was hervor, als wäre es ein Taster-

knopf. Fast mechanisch drückte Bobby darauf — und augenblicklich bewegte sich der Fußboden vor ihnen —, eine Oeffnung wurde sichtbar, in die



steile Stufen hinabführten. Zwischen Boden und Decke eingezwängt, gelang es ihnen doch noch mit äußerster Mühe, in die Oeffnung zu

…schlüpfen. Sekunden später, und die Zimmerdecke berührte den Boden. Aufatmend saßen Bobby und Klaus auf den Stufen: „Das war wirklich







eine Rettung im letzten Augenblick!“ brummte Klaus. „Wenn du nicht den Knopf gefunden hättest, wären wir jetzt zerquetscht wie zwei Zitronen!“

„Horch, hörst du nichts?“ erwiderte Bobby, der nach unten in die Tiefe spähte. „Ja, da rauscht etwas — Wasser!“ „Nach der Stärke des Ge-



…äusches müßte man denken, hier sei ein unterirdischer Wasserfall in der Nähe!“ meinte Bobby. „Hm“, brummte sein Gefährte, „aus der



Zitronenpresse ins Wasser rein, das ist gar nicht nach meinem Geschmack!“ „Es nützt aber nichts“, antwortete Bobby, „es bleibt uns kein



anderer Weg als dahinunter.“ Vorsichtig steigen sie nun in die unbekannte Tiefe hinab . . . (Fortsetzung folgt.)



EIN LUSTIGES SPIEL

Wenn ihr herzlich lachen wollt, so spielt mitsammen folgendes Spiel: Eine beliebige Anzahl Kinder können mitsammen spielen, ob im Zimmer oder im Garten, das ist einerlei. Ein Spieler wird ausgewählt und muß außer Hörweite gehen. Die anderen verabreden sich, welchen Ausdruck sie annehmen wollen, ob sie heiter, scheu, zornig, nervös, erfreut usw. aussehen wollen. Alle Kinder nehmen nun den gewählten Ausdruck an und der Spieler kommt zurück und versucht, den Ausdruck zu erraten. Sobald er richtig geraten hat, muß sich ein anderer Spieler entfernen.

Hö.

Bobby, der große Sportsmann

Der unterirdische Fluß!

...bby und Klaus sind auf der ...e nach einem großen Schatz. Un...ure Gefahren bedrohen sie auf ...m abenteuerlichen Weg. Tief im ...n der Gombi-Wüste gerieten sie ...einen geheimnisvollen Palast, aus ...n sie nur mit Mühe im allerletzten ...genblick einer gefährlichen Lage ...rannen. Nun steigen sie auf einer ...llen modrigen Treppe immer weiter ...die Tiefen der Erde, von wo ihnen ...heimnisvolles Wasserrauschen ent-

gegentönt. Spärlich erhellte der Schein von Bobbys Taschenlampe den mühsamen Weiterweg. Allenthalben rieselte Wasser von den roh be-

hauenen Felswänden, durch die sich die Treppenstufen schneckenförmig hinunterbohrten. Es schien ihnen Stunden zu dauern, bis sie ihr Ende



...cht hatten. Als sie um die letzte ...ndung des Ganges bogen, bot sich ...nen ein überraschender Anblick! ...ter wildem Getöse brausten die



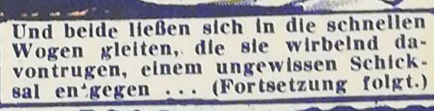
Wogen eines unterirdischen Flusses an ihnen vorüber; sein breites Bett bildete einen Tunnel; der Platz, an dem die Treppe endete, ragte wie eine



kleine Halbinsel hinein. „Ich hätte gehofft, daß hier wenigstens ein Boot angebunden ist, mit dem man sich diesem lieblichen Gewässer anver-

...trauen kann!" meinte Klaus mit Galgenhumor. „Ja, so bequem machen es uns unsere Feinde nicht", lachte Bobby. „Wir werden schon die

Güte haben müssen, uns unserer Schwimmkunst anzuvertrauen! Irgendwo muß ja der Fluß wieder zutage treten! Also rein ins Vergnügen!"



Und beide ließen sich in die schnellen Wogen gleiten, die sie wirbelnd davontrugen, einem ungewissen Schicksal entgegen ... (Fortsetzung folgt.)



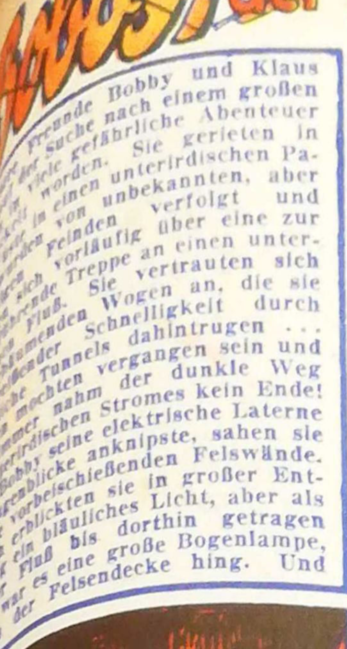
DIE MUSIKALISCHEN STÜHLE

Eine beliebige Anzahl von Kindern können sich an diesem Spiel beteiligen. Wenn zum Beispiel sieben Kinder spielen, werden sechs Stühle aufgestellt. Ein Kind pfeift oder singt und hält plötzlich inne. In demselben Moment muß jeder Spieler trachten, sich einen Sitzplatz zu erobern. Das Kind, welches keinen Sessel mehr bekommt, muß nun die Rolle des Pfeifers oder Sängers übernehmen.

Das Spiel kann ebenso im Zimmer mit Klavierbegleitung gespielt werden. Hö.

Bobby, der große Sportsmann

Die Unterwelt!



... Freunde Bobby und Klaus ... der Suche nach einem großen ... viele gefährliche Abenteuer ... worden. Sie gerieten in ... in einen unterirdischen Pa- ... von unbekannten, aber ... Feinden verfolgt und ... sich vorläufig über eine zur ... Treppe an einen unter- ... Fluß. Sie vertrauten sich ... Wogen an, die sie ... Schnelligkeit durch ... Tunnels dahintrugen ... ... mochten vergangen sein und ... nahm der dunkle Weg ... Stromes kein Ende! ... Bobby seine elektrische Laterne ... anknipste, sahen sie ... vorbeischießenden Felswände. ... erblickten sie in großer Ent- ... ein bläuliches Licht, aber als ... Fluß bis dorthin getragen ... war es eine große Bogenlampe, ... der Felsendecke hing. Und



nun folgte eine dieser Lampen der anderen, bis der Fluß um eine Ecke bog und sich tosend in eine ungeheure Halle ergoß, die ganz von



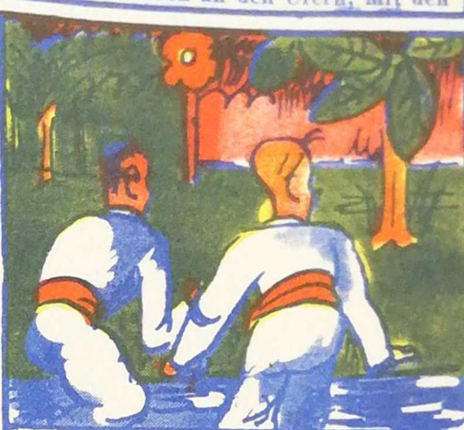
blauem Licht erfüllt war! Eine seltsame unterirdische Welt tat sich vor ihnen auf. Sonderbare, nie gesehene Bäume standen an den Ufern, mit den



... Blättern und leuchtenden ... und Früchten behängt! Ohne ... zu zögern, verließen sie das ... und stiegen in einer kleinen



Bucht an Land. „Wo sind wir?“ fragte Klaus. „In der Unterwelt, das siehst du doch!“ erwiderte Bobby. „Hm, und ich habe geradezu einen



überirdischen Hunger!“ brummte der Gefährte. Und er näherte sich triefend einem der seltsamen Bäume, der über und über voll roter, großer



...chte hing. Er pflückte eine und ... hinein, doch gleich darauf warf ... sie wieder fort: „Nanu, das ist ... der ein Apfel, noch eine Kohlrübe,

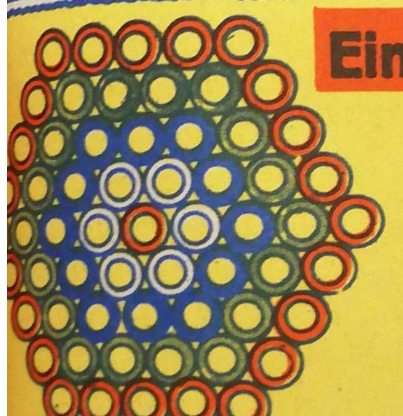


das ist reines, hartes Glas!“ sagte Klaus wütend. „Laß sehen“, meinte Bobby erstaunt. Und auch er überzeugte sich, daß die schöne, rote



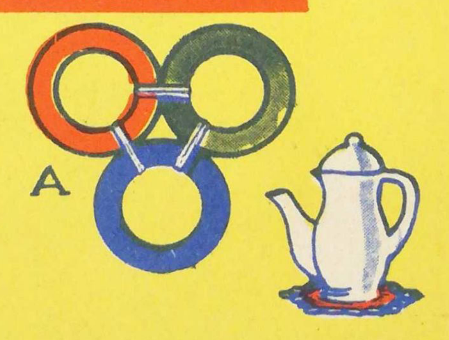
Frucht aus Glas bestand. „Glasbäume!“ murrte Klaus, „was werden wir in dieser verrückten Gegend noch alles erleben!“ (Fortsetzung folgt.)

Ein Untersatz für die Kaffeekanne!



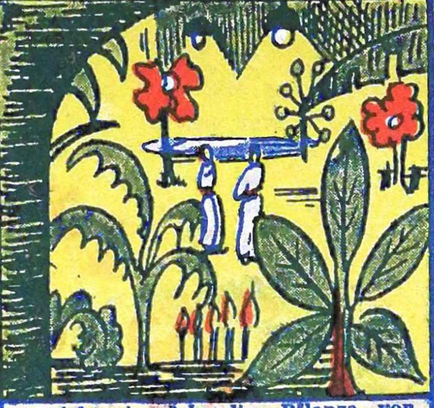
Ein kleines Geschenk für die Mutti

Man braucht dazu kleine Ringe aus Galalith (in jeder Knopfhandlung erhältlich). Die beiden ersten Ringe (Fig. A) werden mit 3 Kettelstichen zusammengefaßt, dann wird der dritte dreiecksmäßig mit 2 Kettelstichen daran befestigt. So wird ein Ring an den anderen gefügt, bis Figur B entsteht.



Bobby, der große Sportsmann im künstlichen Urwald!

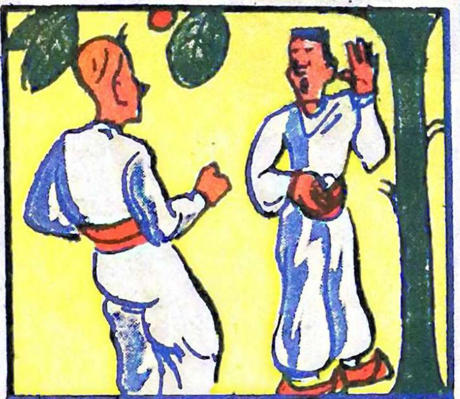
Bobby und sein Freund Klaus gerieten auf der Suche nach einem Schatz in einen geheimnisvollen Wüstenpalast, dessen Einwohner ihnen nach dem Leben trachteten. Mit knapper Not entrannen sie und kamen über eine modrige Treppe tief unter der Erde an einen unterirdischen Fluß. Von ihm getragen, gelangten sie nach stundenlangem Schwimmen in eine unermeßlich große, von bläulichem Licht erfüllte unterirdische Halle. Sonderbar geformte Bäume mit leuchtenden Blättern, bunten Blüten und Früchten formten sich zu einem märchenhaft schönen Park. Als Bobby und Klaus aber eine solche Frucht essen wollten, entpuppte sie sich als aus buntem Glas geformt. „Nee, so was!“ staunte Klaus. „Das sind ja lauter künstliche Bäume!“ Und so war es auch. So weit ihr Auge reichte, gab



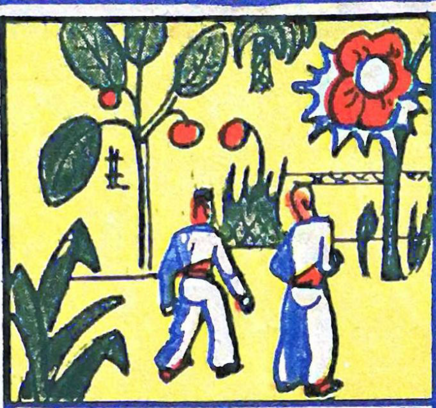
es nicht eine lebendige Pflanze, von Tieren oder Vögeln ganz abgesehen. Wie in ein Reich des Todes verbannt, kamen sich die Freunde vor.



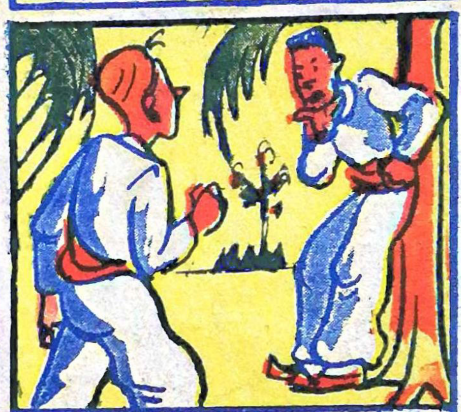
Kein Laut durchbrach die Stille dieser unterirdischen Welt. „Was machen wir jetzt?“ Klaus sah Bobby fragend an. „Das einzige, was



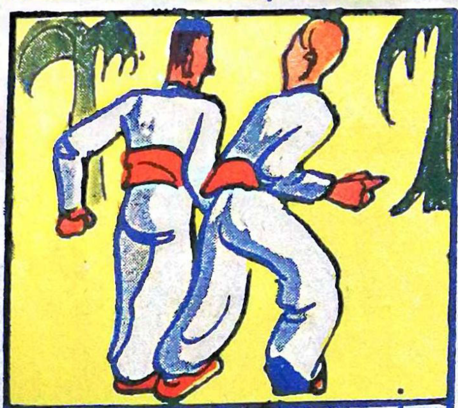
wir tun können“, erwiderte Bobby, „wir gehen ein wenig auf Forschungsreise durch die nähere Umgebung. Und wenn wir hier nichts zu essen



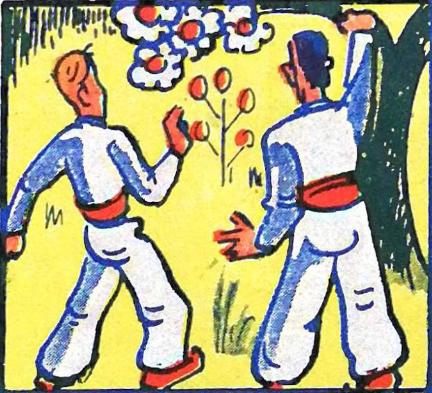
finden, dann werden wir uns wohl wieder unserem freundlichen Fluß anvertrauen müssen, der uns hierhergetragen hat!“ Kurz entschlossen



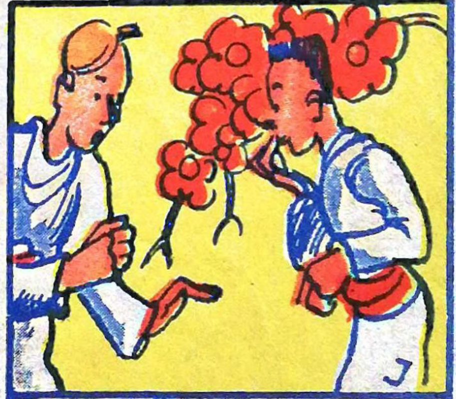
setzen sich die beiden Freunde in Marsch. Der Weg bot keine Schwierigkeiten, weder Lianen noch Dornengestrüpp gab es in diesem künstlichen



Urwald. Nach wenigen Schritten aber standen sie schon vor einem neuen Wunder. Klaus hatte einen Zweig voll leuchtend rötlicher Blüten bei-



seite gebogen, als er wie von der Tarantel gestochen zurückfuhr: „Au“, sagte er und blies seine Finger, „dieser komische Strauch glüht ja!“ Und



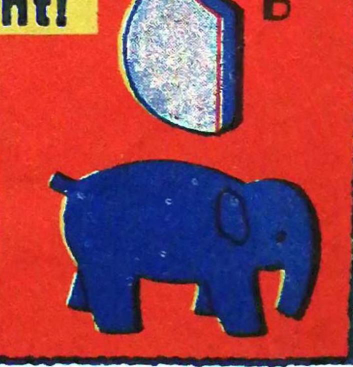
so war es! Hier gab es nicht nur gläserne Früchte, sondern auch glühende Blüten, die nicht verbrannten!

(Fortsetzung folgt.)

Ein netter Stoff-Elefant!



Macht dem kleinen Geschwisterchen sicher viel Freude. Abbildung A zeigt das Schnittmuster. Dieses muß zweimal aus Filz oder Stoff ausgeschnitten werden. Die Beine werden an jedem Teil an der punktierten Linie separat eingenäht. Beide Teile werden aneinandergenäht, mit Watte ausgestopft und vernäht. Abbildung B zeigt das Schnittmuster der Ohren.



Bobby, der große Sportsmann

Eine seltsame Entdeckung!



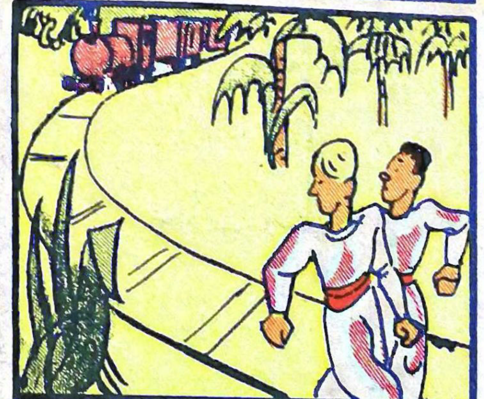
Bobby und Klaus sind auf der Suche nach einem Schatz in eine geheimnisvolle unterirdische Welt geraten. Sie befinden sich nun in einer unermeßlich großen Halle in einem Park aus künstlichen Pflanzen. Elektrisches Licht bestrahlt diese seltsame Umgebung. Immer weiter führte sie ihr Weg, bis sie eine sonderbare Entdeckung machten! „Nanu", sagte Bobby und wies zur Erde, „hier liegen ja Eisenbahnschienen!" Tatsächlich,



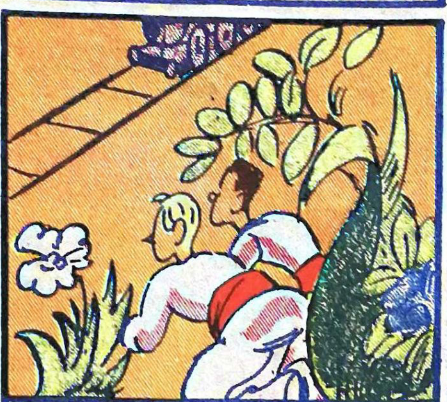
aus einem Gebüsch heraus schlängelten sich die Schienen, bogen um eine Palmengruppe und verschwanden wieder. „Das muß aber eine Liliputeisen-



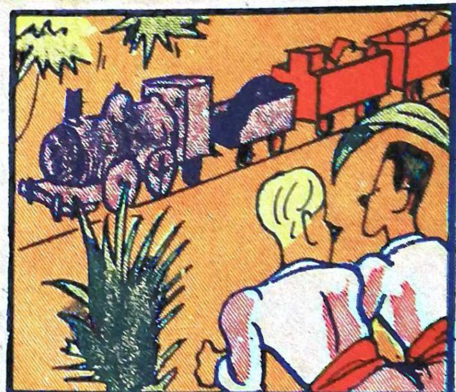
bahn sein!" brummte Klaus. „Auf diesen winzigen Schienchen kann kein normaler Waggon laufen!" Sie beschlossen, dem Schienenweg zu folgen,



denn irgendwohin mußte er doch führen. Zehn Minuten mochten sie so gewandert sein, als sie hinter sich, noch ganz ferne, das Schnauben einer



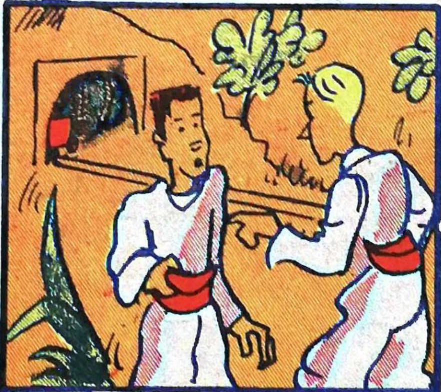
Lokomotive hörten. Rasch sprangen sie in ein Gebüsch und legten sich auf die Lauer. Und wirklich, immer näher kam das Geratter eines Eisenbahn-



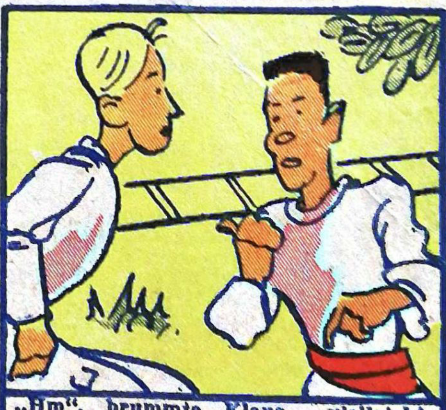
zuges und jetzt sahen sie ihn! Es war wirklich eine Liliputbahn — die Lokomotive kaum einen Meter lang und die beiden Waggons, die sie zog, nicht



viel länger! Es waren Lastwagen, mit allerlei Paketen beladen! Hurtig wie ein Wiesel lief das Züglein an den beiden Freunden vorbei und ver-

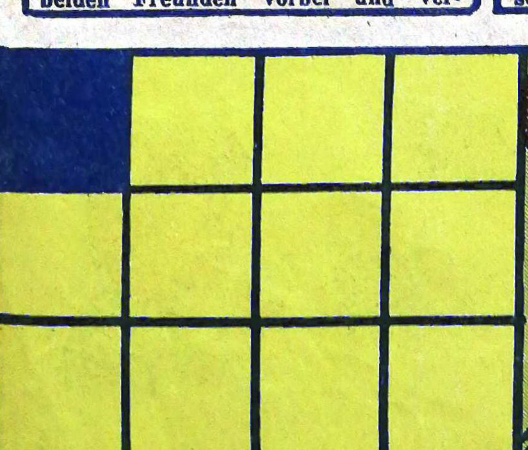


schwand nach wenigen Metern in einem niedlichen kleinen Tunnel! Die beiden sahen sich an. „Hast du schon so was Nettes gesehen?" fragte Bobby.



„Hm", brummte Klaus, „vielleicht war in den Paketen was Eßbares! Den nächsten Zug raube ich aus!"

(Fortsetzung folgt.)



EIN ZUGSPIEL

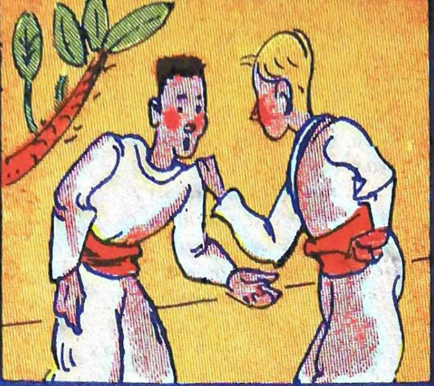
Wir schneiden uns zweimal 11 Spielmarken von 1—11 numeriert und setzen sie unregelmäßig, aber auf beiden Feldern gleich in die Quadrate und ziehen gleichmäßig über das freie Feld. Wer dabei auf seinem Plan zuerst die Marken in die folgerichtige Reihenfolge 1—11 stellen kann, hat gewonnen.

Bobby, der große Sportsmann

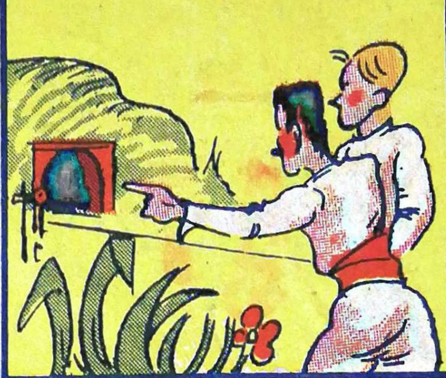
DER „EISENBAHN-ÜBERFALL"



Die beiden Freunde Bobby und Klaus gerieten auf einer Schatzsuche in eine seltsame unterirdische Welt. Tief unter der Wüste gelangten sie in eine riesige, von künstlichem Licht erfüllte und mit merkwürdigen Pflanzen belebte Halle. Sie stießen auf die Schienen einer winzigen Bahn und sahen eben einen liliputkleinen Zug vorüberfahren! „Mir ist alles egal, den nächsten Zug halte ich auf und durchsuche ihn nach Eßbarem!" verschwor sich der hungrige Klaus. „So einfach geht das nicht", erwiderte



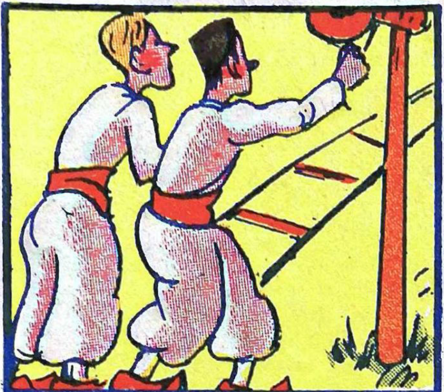
Bobby, „denn wenn der Zug auch keine menschlichen Passagiere führt, so wissen wir doch nicht, ob wir nicht irgendwelche Feinde herbei-



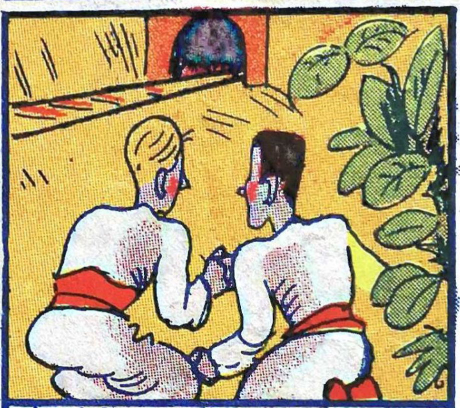
locken, wenn wir deinen Plan ausführen!" Doch Klaus wußte Rat: „Guck mal, Bobby! Dort, wo der Schienenweg in den putzigen kleinen



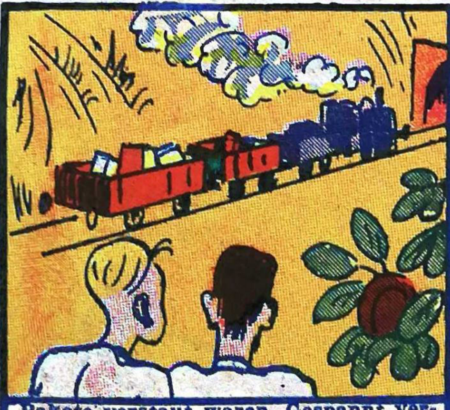
Tunnel führt, ist ein Signal. Das stellen wir auf Halt und legen uns auf die Lauer. Dann wird das nächste Züglein hier stehen bleiben, wir



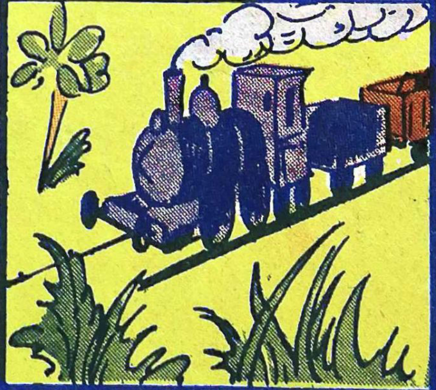
untersuchen es und lassen es wieder weiterfahren!" Und schnell ging er zu dem Signal und stellte es auf Halt. Sie mußten zwei Stunden warten, bis



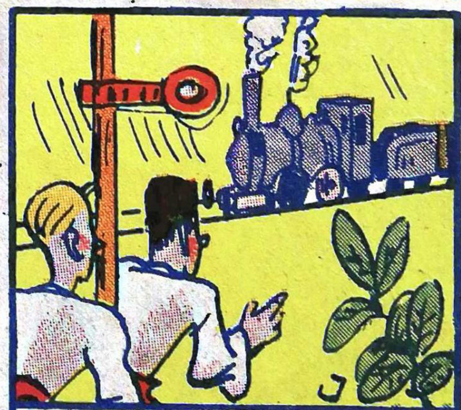
sie wieder das Geräusch eines nahenden Eisenbahnzuges in der Ferne hörten. Es war wieder ein Lastzug, auf dessen offenen Waggons verschiedene



Pakete verstaut waren. Gespannt verfolgten ihn die Freunde mit den Augen. Würde der Zug vor dem auf Halt gestellten Signal stehen bleiben



oder fuhr er dennoch weiter? Das letztere war anzunehmen, denn auf dieser winzigen Lokomotive konnte doch kein vernünftiges Wesen als



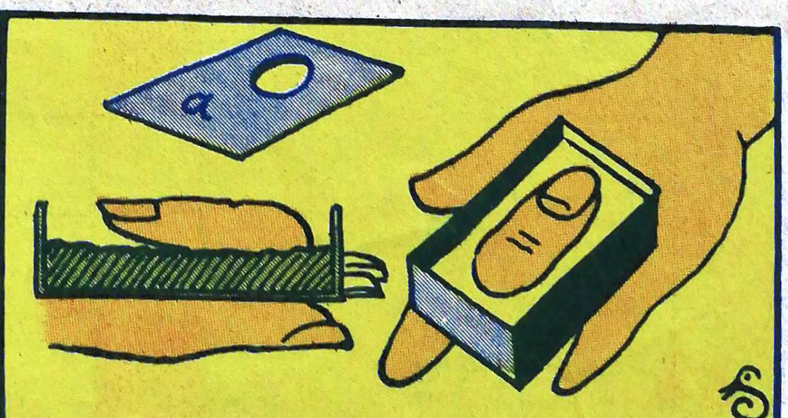
Lenker weilen? Da hörten sie aber auch schon die Zugbremsen knirschen und knapp vor dem Signal blieb der Zug stehen! (Fortsetzung folgt!)

Der „abgeschnittene" Finger!

Da sehen wir ihn in Watte verpackt im Kasten liegen! Brrrr ... Aber es ist ganz einfach: der Boden a ist durchlocht. Da stecken wir den Mittelfinger durch, verkleiden alles mit Watte und schon kann der Scherz beginnen.

W. Sp—g.



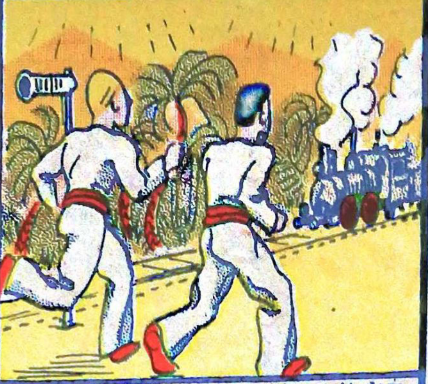


Bobby, der große Sportsmann

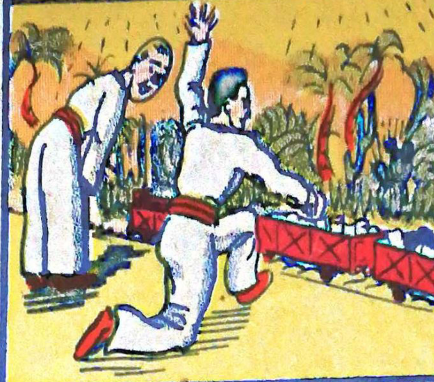
Das Geheimnis des letzten Waggons!



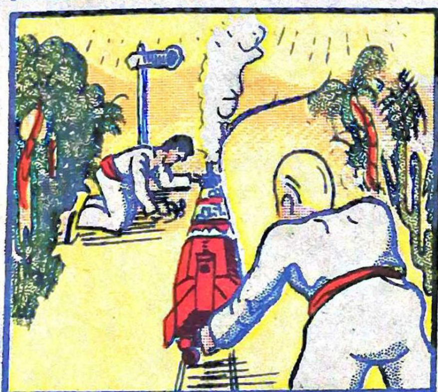
Die beiden Freunde Bobby und Klaus gerieten auf einer Schatzsuche in eine seltsame unterirdische Welt. Tief unter der Wüste gelangten sie in eine riesige, von künstlichem Licht erfüllte und mit merkwürdigen Pflanzen belebte Halle. Sie stießen auf die Schienen einer winzigen Bahn und sahen eben einen liliputkleinen Zug vorüberfahren! Da beschlossen sie, den nächsten Zug aufzuhalten, was ihnen auch gelang. Nun stand die



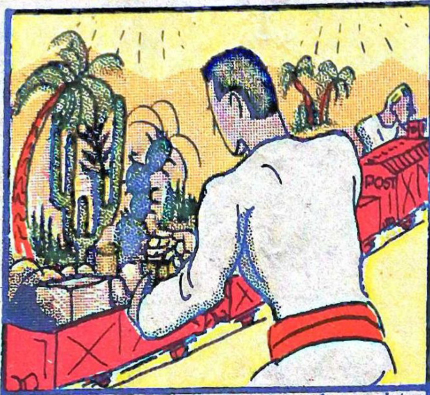
dampfende Liliputlokomotive mit dem winzigen Lastwagen regungslos vorm Tunneleingang und Bobby und Klaus eilten hinzu, um alles genauer zu



untersuchen. „Sieh mal!“ rief Klaus und zeigte auf die Waggons. „Endlich was zu essen!“ Tatsächlich — Bobby gewahrte mit freudigem Er-



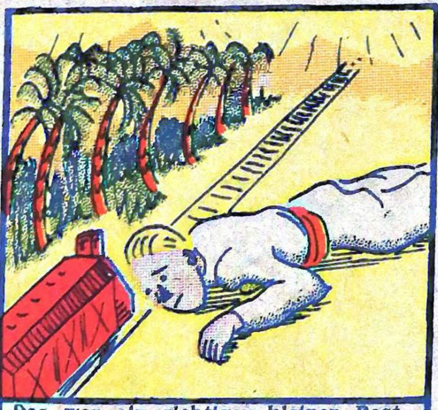
staunen, daß auf jeden Lastwagen eßbare Sachen geladen waren: Säckchen mit Zwieback, Sardinenbüchsen und andere Konserven und sogar



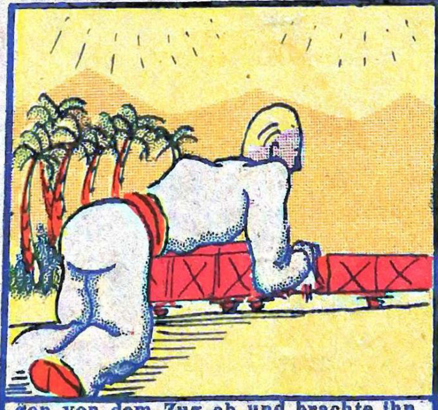
Früchte waren sorgsam aufgepackt, und Klaus brummte befriedigt: „Viel ist es nicht, aber für ein ordentliches Frühstück langt's!“ Und er begann,



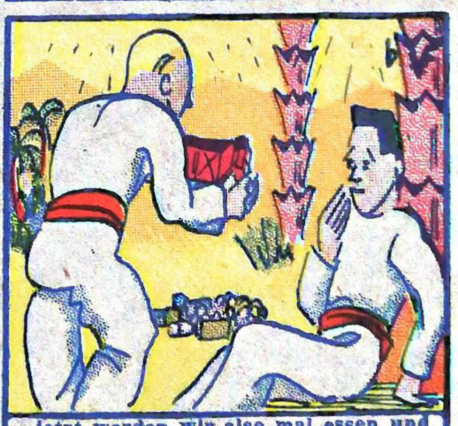
den Zug säuberlich leerzuräumen. „Komm essen, Bobby!“ Aber der Freund schien nicht zu hören: eifrig untersuchte er den letzten Waggon.



Das war ein richtiger kleiner Postwagen, wie ihn auch die großen Eisenbahnzüge mit sich führen. Schließlich koppelte Bobby den Wag-



gon von dem Zug ab und brachte ihn zu Klaus, der schon ein schönes Picknick aus den erbeuteten Vorräten zusammengestellt hatte. „So“, sagte er,



„Jetzt werden wir also mal essen und dann diesen Waggon untersuchen! Er scheint mir ein großes Geheimnis zu bergen!“ (Fortsetzung folgt!)

LACHEN EINSTELLEN!

Sämtliche Spieler bilden einen Kreis und einer von ihnen wirft einen Ball hoch in die Luft. Solange der Ball fliegt, sollen alle laut lachen und alle Arten von komischen Stellungen einnehmen oder Grimassen schneiden. In dem Augenblick, in welchem der Ball den Boden berührt, muß das Gelächter aufhören und alle müssen möglichst ernste und feierliche Gesichter machen. Dies ist nicht leicht und fast immer wird der eine oder andere wieder zu lachen beginnen. Er muß sofort den Kreis verlassen. Der zuletzt im Kreis Verbliebene ist Sieger.

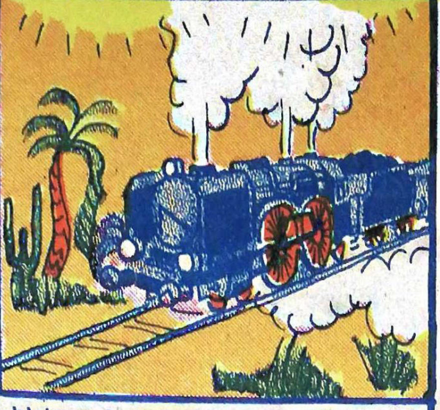


Bobby, der große Sportsmann

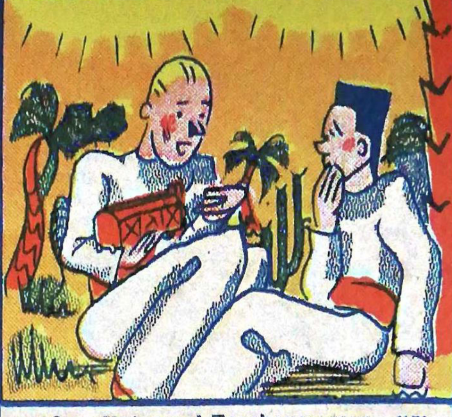
Das Dunkel der Unterwelt lichtet sich!



Bobby und Klaus sind auf der Suche nach einem Schatz in eine geheimnisvolle unterirdische Welt geraten. Sie befinden sich nun in einer unermeßlich großen Halle in einem Park aus künstlichen Pflanzen. Elektrisches Licht bestrahlt diese Umgebung. Auf winzigen Eisenbahnschienen fahren kleine Liliputeisenbahnzüge durch diese seltsame Landschaft und die Freunde haben einen solchen Zug aufgehalten, um ihn zu untersuchen . . . Das Frühstück aus den Vorräten des



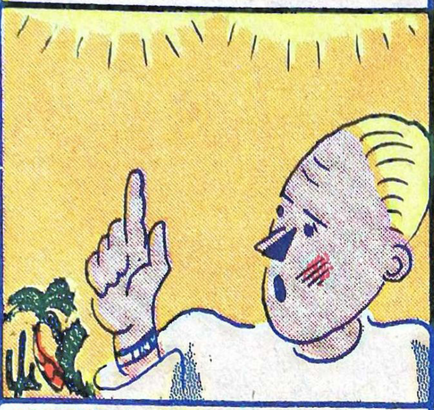
kleinen Lastzuges war vorüber und Bobby machte sich daran, den letzten Waggon, den er aus den Schienen gehoben hatte, zu öffnen. Er zog sein



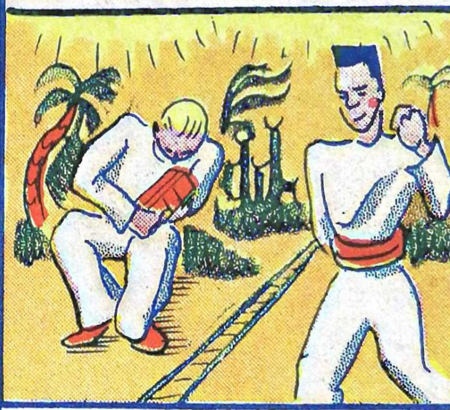
großes Universal-Taschenmesser, um die verschlossene Wagentür aufzusprengen. „Na, wir sind ja die reinsten Eisenbahnräuber geworden!"



sagte Klaus grinsend. „Nein! Wir befinden uns im Krieg mit unbekannten mächtigen Feinden! Diese Eisenbahn gehört ihnen und muß daher



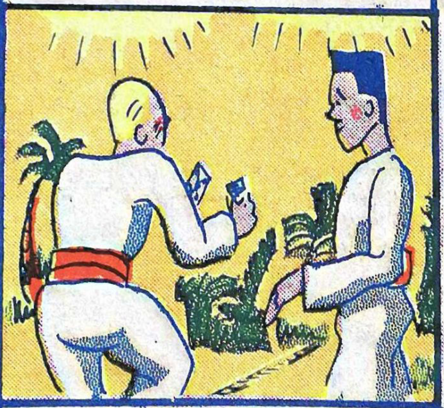
unschädlich gemacht werden!" erwiderte Bobby ernst. „Knacks!" machte da die Waggontüre und sprang auf! Gespannt blickten die



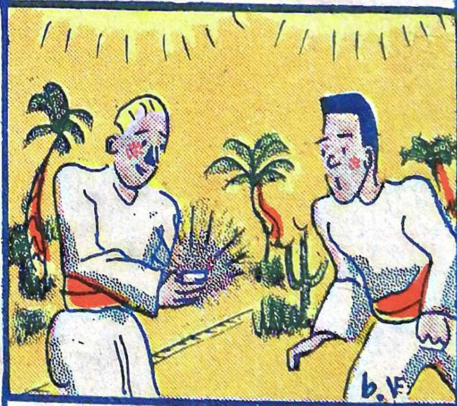
Freunde in die Oeffnung. „Ah! Eine Schachtel und ein Brief!" brummte Klaus, und Bobby holte diese Gegenstände aus dem Waggon heraus. Ein



wohlversiegelter Brief und eine gutverschnürte kleine Schachtel lagen nun in seiner Hand. Er öffnete die letztere und mit einem Ausruf des



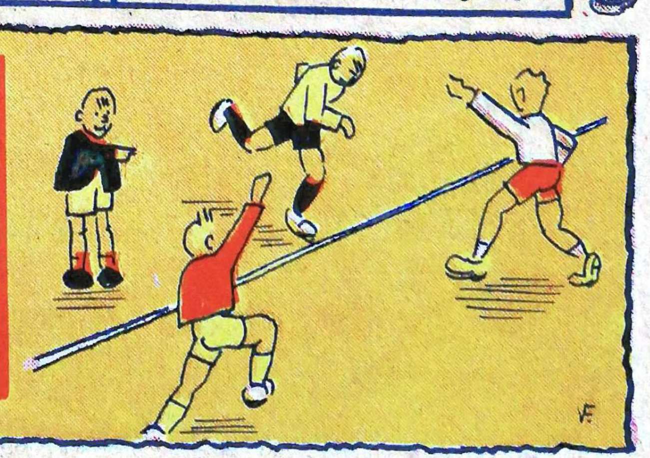
Erstaunens fuhren die Freunde zurück, als ihr Inhalt sich den Blicken zeigte: eine Anzahl roher Diamanten von schönstem Feuer lag da säuber-



lich in Watte verpackt. „Merkst du was?" fragte Bobby und Klaus nickte: „Natürlich! Mache nur endlich den Brief auf!" (Fortsetzung folgt!)

ANGREIFER UND VERTEIDIGER!

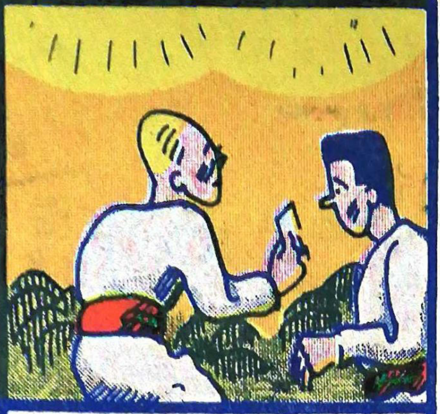
Sämtliche Spieler teilen sich in zwei Gruppen. Zwischen beiden wird mit Kreide eine Linie gezogen. Auf der einen Seite stehen die Angreifer, auf der anderen Seite die Verteidiger. Die Angreifer müssen nun versuchen, über die Kreidelinie zu laufen, ohne von den Verteidigern berührt zu werden. Wenn der Kreidestrich nicht zu lang ist, ist dies natürlich ziemlich schwierig. Läuft ein Spieler außerhalb der Kreidelinie in den Raum der Verteidiger, so muß er ausscheiden. Sobald ein Angreifer von den Verteidigern innerhalb ihrer Linie mit der Hand berührt wird, muß er auf sein früheres Gebiet wieder zurück. In dem Augenblick, wo es einem Angreifer gelingt, den Raum der Verteidiger zu stürmen, ohne berührt zu werden, müssen die Plätze gewechselt werden und die Verteidiger werden nunmehr zu den Angreifern.



Bobby, der große Sportsmann

Diamanten aus Liliput!

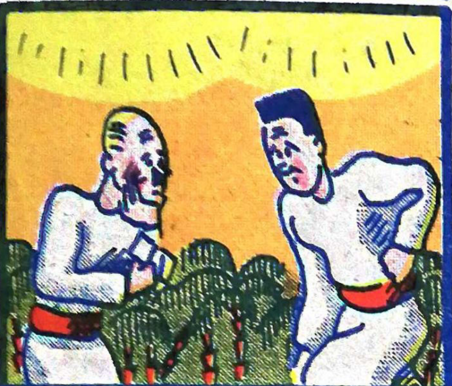
Bobby und Klaus gerieten auf der Suche nach einem Schatz in ein seltsames Abenteuer. Durch einen Wüstenbrunnen kamen sie in eine unermeßlich große Halle im Erdinnern, die von riesigen Bogenlampen taghell beleuchtet ist. Eine Parklandschaft voll der sonderbarsten Pflanzen erfüllt sie, und auf winzigen Eisenbahnschienen fahren liliputkleine Bahnzüge dahin. Einen solchen Zug haben Bob und Klaus aufgehalten und allerlei Eßbares in den Waggons gefunden sowie ein kleines Paket, das einige rohe Diamanten von größtem Wert



und einen Brief enthielt. „Dieser Brief birgt das Geheimnis, das uns hier umgibt!“ sagte Bobby, wäh-

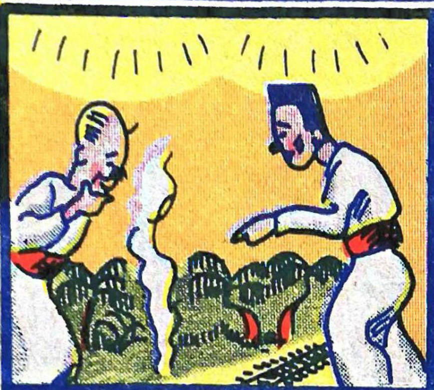


rend er ihn öffnete. Aber welche Enttäuschung! Als er das Blatt entfaltete, zeigte es sich, daß der

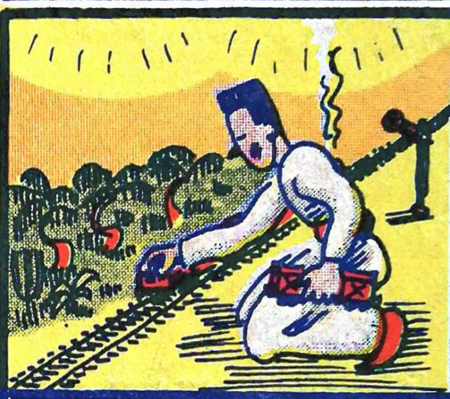


Briefinhalt in einer seltsamen Geheimschrift geschrieben war.

„Nun sind wir so klug wie zuvor!“ brummte Klaus. „Zum Ent-



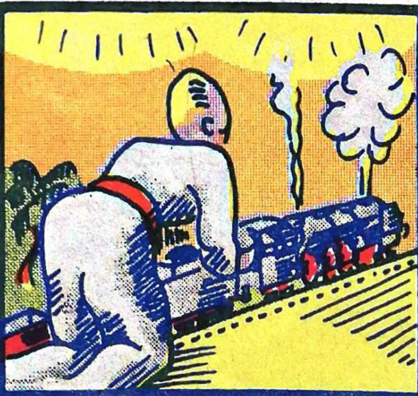
ziffern von Geheimschriften habe ich leider kein Talent!“ „Wir wollen es aber doch versuchen!“ meinte Bobby.



„Und vor allem müssen wir jetzt den Zug weitersenden, damit sein Ausbleiben keinen Verdacht erregt! Wenn unsere unbekannten Feinde



den Zug suchen und uns hier überraschen, kann es uns schlecht ergehen!“ meinte Klaus. Und Bobby stimmte ihm bei: „In einer Gegend, die man nicht kennt, kann man nicht kämpfen!“ Und nun beeilten sie sich, den Liliputzug in Ordnung zu bringen. Klaus setzte den Postwaggon wieder auf die

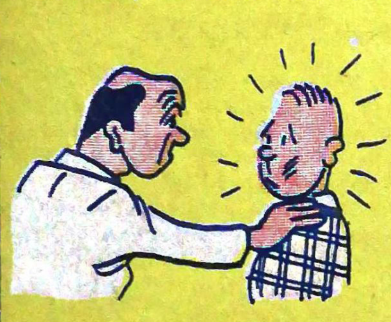


Schienen und sorgsam wurden alle Papierkrümelchen und anderen Spuren ihres „Eisenbahnraubes“ beseitigt. Die kleine Lokomotive



stand noch immer unter Dampf und Bobby hatte bald den Starthebel gefunden, der sie in Bewegung setzte. Er legte ihn auf „Fahrt“ und bald ratterte der Liliputzug davon, seinem unbekannten Ziele zu. Die Freunde sahen ihm nach, wie er fauchend in dem winzigen Tunnel verschwand . . . (Fortsetzung folgt.)

Haha, die neuesten Witze!



Lehrer: „Setze den Satz „Das Pferd zieht den Wagen“ in die Befehlsform!“

Dorchen: „Hü!“



Minchen: „Mutter, soeben habe ich auf der Straße einen Mann gesehen, der hatte einen schwarzen Anzug an, ging barfuß in Holzpantoffeln und hatte auf dem Kopf einen Zylinder!“

Mutter: „Das war sicher ein Verrückter!“

Minchen: „Nein, Mutter, das war ein Schornsteinfeger!“

Vater, der Elektrotechniker ist, zu seinem Sohne: „Willi, ich habe dich doch eben zu Wilkes geschickt, damit du die elektrische Schelle reparierst. Eben hat Herr Wilke angerufen, daß sie immer noch nicht geht!“

Willi: „Ich war sogar zweimal bei Wilke, aber kein Mensch hat mir aufgemacht, wie ich geklingelt habe!“



Bobby, der große Sportsmann

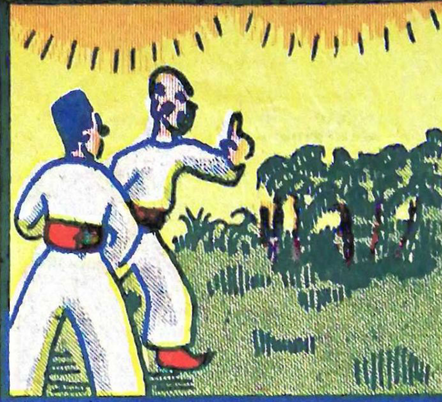
Zusammenstoß mit einem Aeroplan!



Ein unerhörtes Abenteuer ist es, in das unsere Freunde Bobby und Klaus auf der Suche nach einem Schatz geraten sind! Sie gelangten durch einen Wüstenbrunnen in ein seltsames unterirdisches Reich, eine mit künstlichem Licht taghell beleuchtete Riesenhalle, von sonderbaren Pflanzen belebt. Eine Liliputeisenbahn führt durch dieses unheimliche Spielzeugland. Sie hielten einen der kleinen Züge auf und fanden in einem Waggon eine Schachtel mit Diamanten und einen Brief. Dann schickten sie den Zug weiter, damit sein Ausbleiben nicht vorzeitig den Verdacht der unbe-



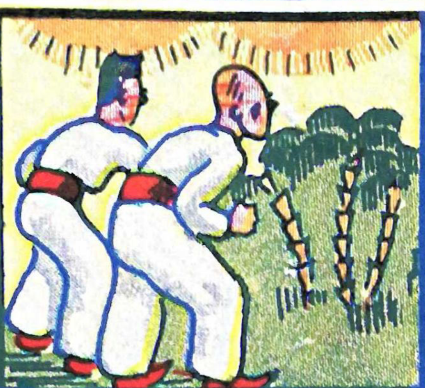
kannten Herren dieses unterirdischen Reiches erregen konnte. „Und nun verbergen wir uns dort in dem Zwergpalmenwald und entziffern vor allem die Geheimschrift dieses merkwürdigen Briefes“, sagte Bobby. Auch Klaus leuchtete es ein, daß es nach der „Beraubung“ des Zuges geraten war, sich möglichst bescheiden im Hintergrund zu halten. Vielleicht war die lange Verspätung des Liliputzuges schon aufgefallen und eine Suchexpedition auf dem Wege. Hier durften sie nicht entdeckt werden. Und so



eilten sie dem nahen Palmenwäldchen zu, um sich zu verbergen. Zwar waren die Zwergpalmen nicht



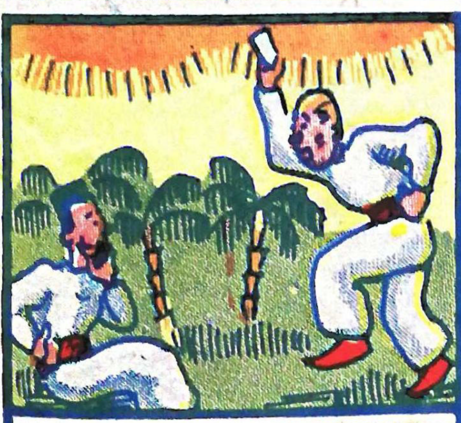
höher als ein Getreidefeld, doch gaben sie ein ebenso gutes Versteck ab. Sie ließen sich nieder, und während Klaus eine der aus dem



Zug erbeuteten Schokoladentafeln knabberte, machte sich Bobby an das Entziffern der Geheimschrift. Plötzlich sprang er fröhlich empor:



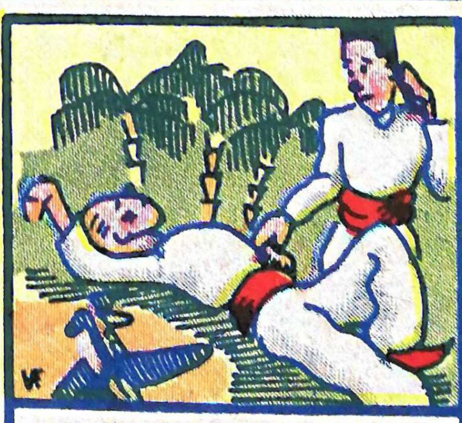
„Ich hab's! Ich habe es entziffert!“ rief er. Aber in diesem Augenblick geschah etwas Merkwürdiges! Klaus, der zu dem aufgesprungenen Bobby



emporsah, erblickte ein Flugzeug, das surrend ganz niedrig herankam. Ein kleiner Liliputaeroplan zwar



war es nur, aber aus glänzendem Metall. Und dieses kleine Flugzeug stieß eben in diesem Augenblick an den Kopf des emporgesprungenen Freundes. Ohne einen Laut stürzte Bobby zusammen, und neben ihm fiel der Aeroplan zu Boden. Der Zusammenstoß hatte



wie ein Keulenschlag gewirkt — Bobby war tief bewußtlos ...
(Fortsetzung folgt.)

Zwei lustige Tricks!



Hereingefallen!

Bruno: „Wetten, daß du nicht dreimal auf meine Fragen „nein“ sagen kannst, Hans?“

Hans: „Einverstanden! Wir wetten um einen Apfel!“

Bruno: „Erste Frage: Kannst du 10 Meter hoch springen?“

Hans: „Nein!“

Bruno: „Zweite Frage: Kannst du durch das ganze Mittelländische Meer schwimmen?“

Hans: „Nein!“

Bruno: „Willst du denn wirklich diese Wette gewinnen?“

Schon ist Hans der Hereingelegte.

Scherben bringen — nicht immer Glück!

Hermann: „Hans, ich wette, daß du dieses Glasfläschchen nicht mit drei Schlägen zerschlagen kannst!“ — Sie wetten.

Hans holt kräftig aus, und mit einem Stockhieb ist das Fläschchen zerschlagen. — „Verloren!“ ruft Hermann, „denn du hast das Glas mit einem Hieb zerschlagen, aber nicht mit drei Hieben!“

Hans macht ein dummes Gesicht und bezahlt die Wette.

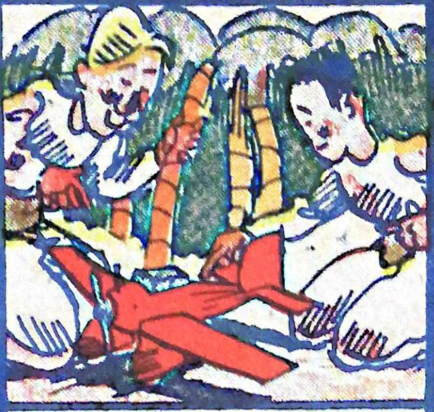


Bobby, der große Sportsmann

DAS GEHEIMNIS DES AEROPLANS



Bobby und sein Freund Klaus sind in ein seltsames unterirdisches Reich eingedrungen; eine riesige, von künstlichem Licht erhellte Halle, in der merkwürdige Pflanzen wachsen. Eine Liliputbahn führt durch diese geheimnisvolle Landschaft. Sie hielten einen solchen Zug auf und fanden in einem Waggon eine Schachtel mit Diamanten. Kurz, nachdem sie den Zug weiterfahren ließen, kam ein winziger Aeroplan durch die Luft geschwirrt und prallte mit Bobbys Kopf zusammen; Bobby fiel bewußtlos zusammen und Klaus war vor Sorge außer sich. Aber bald schlug der Freund wieder die Augen auf: „Es ist schon vorüber! Beinahe hätte



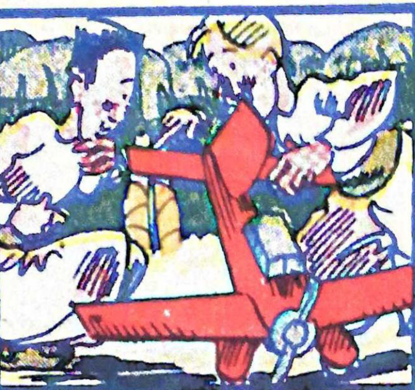
mich das kleine Spielzeug k. o. geschlagen!" lächelte er. „Immerhin hast du einen harten Kopf! Der Pro-



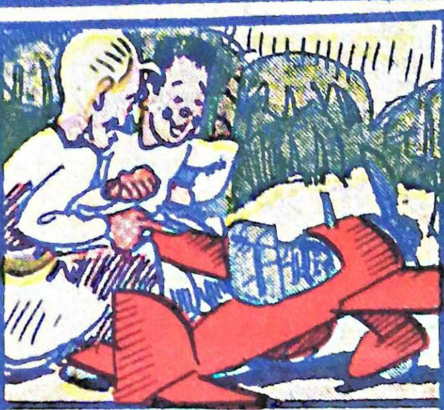
peller ist ganz verbogen!" grinste Klaus. „Wer weiß, ob das nicht ein kleines Postflugzeug ist, das wieder



eine so wichtige Nachricht enthält, wie der Diamantenwaggon!" meinte Bobby. Er öffnete ohne viel Mühe die Ka-



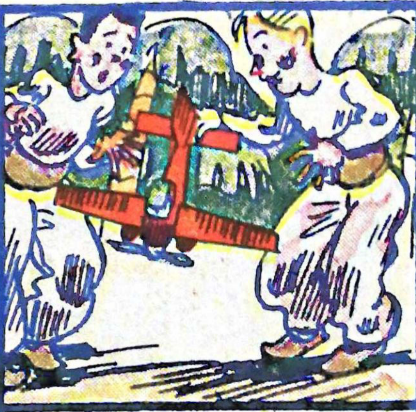
binenhaube des winzigen Flugzeugs. „Also Pilot ist jedenfalls keiner drin!" brummte Klaus. „Nein, das Flugzeug



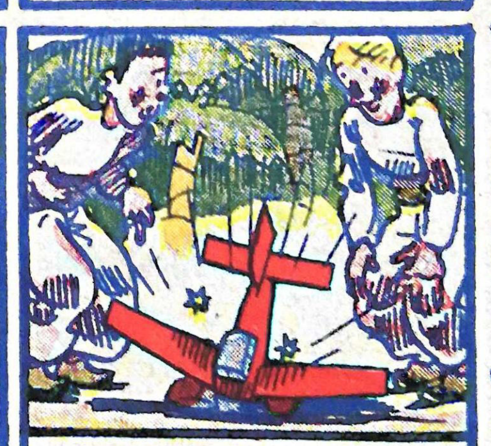
hat automatische Steuerung!", erwiderte Bobby und zeigte auf das Gewirr elektrischer Drähte, Drehknöpfe,



Skalen und Rädchen. Ein allerliebster kleiner Benzinmotor war die Kraftquelle des Aeroplans und Bobby und



Klaus hätten keine Jungen sein müssen, wenn sie dieses Liliputaeroplänchen nicht in Entzücken versetzt hätte.



„Achtung!" rief Bobby plötzlich und ließ den Aeroplan zu Boden fallen . . .

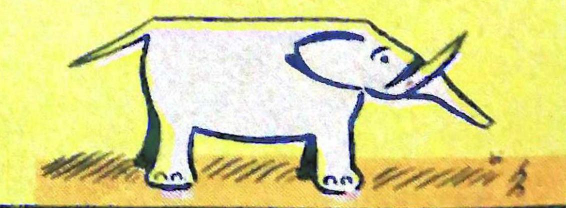
(Fortsetzung folgt.)

WIR SCHNEIDEN EINEN ELEFANTEN!

Wir brauchen dazu nur eine alte Postkarte oder ein Stück Karton. Biegt die Karte in der Mitte zusammen, zeichnet den Umriß, wie ihr ihn hier seht, nach und schneidet aus. Zuletzt biegt ihr den Kopf etwas ein und die Stoßzähne nach oben, unser Elefant ist fertig! Viel Spaß damit!

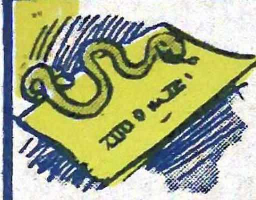






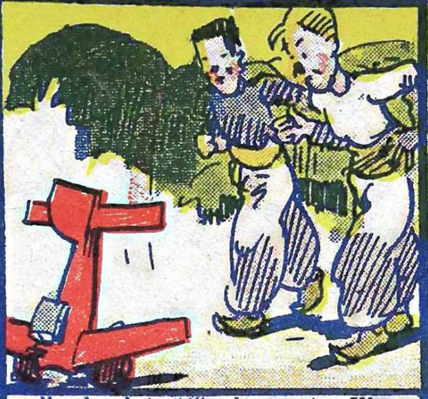
Bobby, der große Sportsmann

EINE GEFÄHRLICHE BOTSCHAFT!



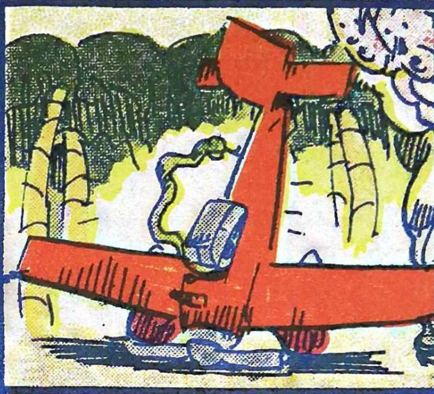
Bobby und sein Freund Klaus wurden in ein unerhörtes Abenteuer verwickelt. Sie drangen durch einen verlassenen Wüstenbrunnen in eine riesenhafte Höhle, von künstlichem Licht erhellt. Die beiden Freunde hielten einen kleinen Spielzeugzug an, der an ihnen vorbeifuhr. In einem Waggon fanden sie eine Schachtel voll Diamanten. Gleich darauf prallte ein kleiner Spielzeugäroplan an Bobbys Kopf und hätte ihn beinahe getötet. Bobby untersuchte das winzige Flugzeug und ließ es plötzlich mit einem Warnungsruf fallen.

„Nanu, du machst ihn ja noch

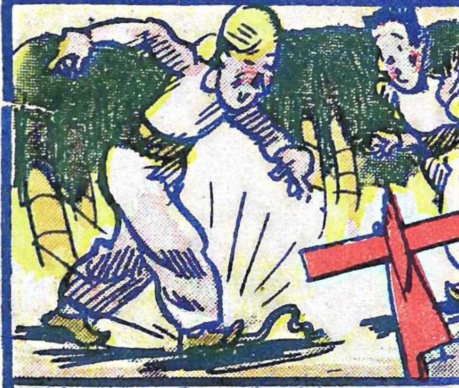


vollends kaputt", brummte Klaus. Aber Bobby riß den Freund zurück: „Achtung! Eine Schlange!"

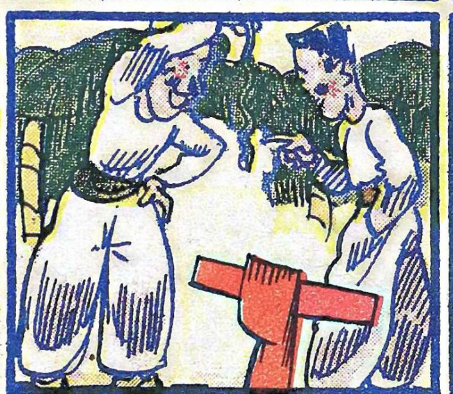
Tatsächlich! Aus dem Innern des



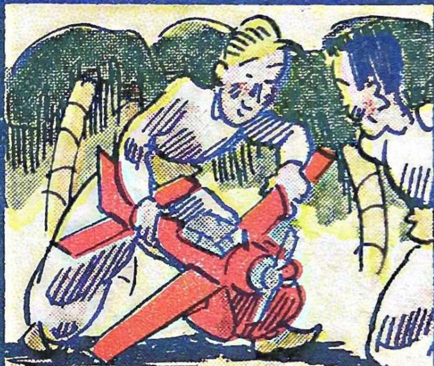
Flugzeugs ringelte sich eine sehr kleine, giftgrün gefärbte Schlange heraus — aber schon knallte Bobbys Schuhabsatz auf das Reptil und zer-



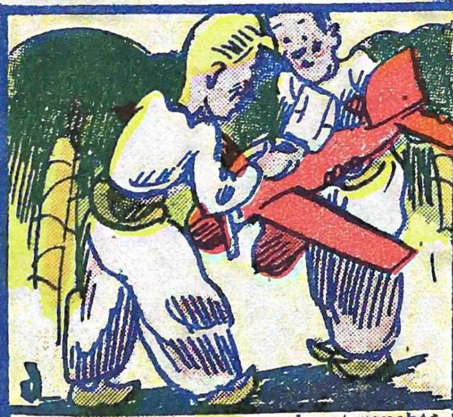
malmte es. „Das wäre fein gewesen, wenn uns das Tier gebissen hätte!" sagte er aufatmend. „Glaubst du denn, daß das niedliche Tierchen giftig war?"



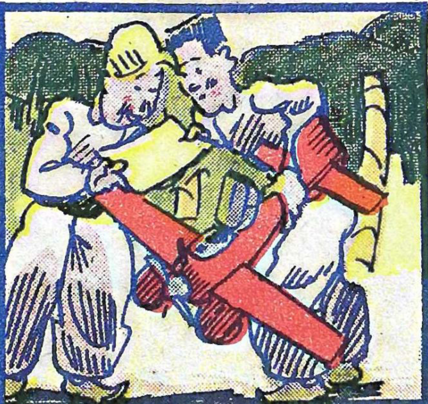
fragte Klaus zweifelnd. „In Zoologie hast du immer schlechte Noten gehabt", lachte Bobby. „Das ist die sogenannte Kapschlange, eines der entsetzlichsten



Tiere trotz seiner Kleinheit!" „Jedenfalls ein merkwürdiger Passagier für ein Liliputflugzeug!" meinte Klaus. Bobby hatte den Aeroplan wieder vom



Boden aufgenommen und untersuchte sein Inneres mit größter Vorsicht. „Das reizende Tierchen ist als Wächter mitgeflogen! Ich bin ganz sicher,

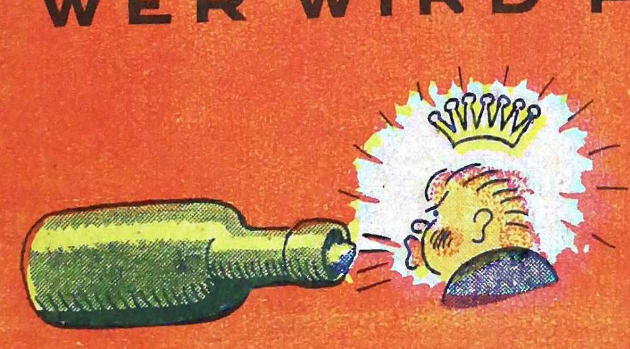


daß sein Biß unbefugten Neugierigen galt, die gern wissen möchten, was in diesem Briefe drin steht!" Und damit holte er einen kleinen zusammen-



gerollten Brief aus der Kabine des Aeroplans heraus. Gespannt lasen sie die geheimnisvolle Botschaft, die er enthielt . . . (Fortsetzung folgt.)

WER WIRD PUSTEKÖNIG?



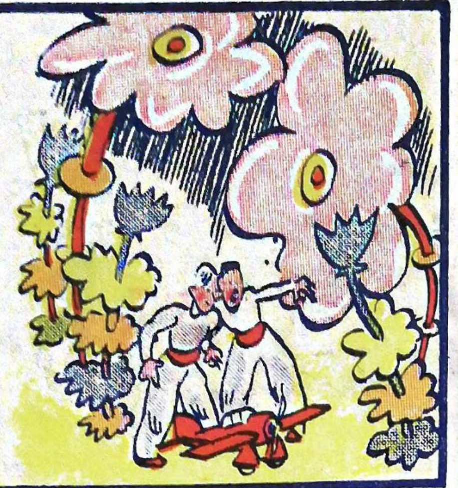
Hier habe ich eine Flasche waagerecht auf den Tisch gelegt und vorne in den Flaschenhals ein zusammengeknülltes Stück Papier getan. Dieses Papierkügelchen darf nur etwa halb so groß wie die Flaschenöffnung sein.

So, nun versucht, die Papierkugel in die Flasche zu pusten! Dabei aber mit den Lippen nicht die Flaschenöffnung berühren! Hoppla! Da fliegt das Kügelchen schon aus dem Flaschenhals! Nochmal hineinlegen und pusten! Peng! Da fliegt dir die Kugel sogar auf die Nase. Nur in die Flasche will sie nicht! Und ihr könnt pusten wie ihr wollt, in die Flasche bekommt ihr die Kugel nie! Und mit dem Pustekönig ist es auch aus! (Tu.)

Bobby, der große Sportsmann

Der seltsame Wegweiser!

Viele unerhörte Abenteuer haben Bobby und sein Freund Klaus schon erlebt. Zuletzt drangen sie durch einen verlassenen Wüstenbrunnen in eine riesige, unterirdische Höhle ein, die von künstlichem Licht erhellt war. Eine Landschaft aus seltsamen Pflanzen dehnte sich dort. Liliputeisenbahnen führten hindurch, und die beiden Freunde konnten sich immer wieder nur fragen: „Wer ist der Herr dieser unterirdischen Welt?“ In einem Wagen der Liliputeisenbahn fanden sie eine Schachtel voll kostbarer Diamanten, dann fiel ihnen ein kleiner, aber technisch vollkommener Spielzeugaeroplan in die Hände, aus dessen Kabine ihnen eine Giftschlange entgegenzischte. Als sie das Reptil unschädlich gemacht hatten, fanden





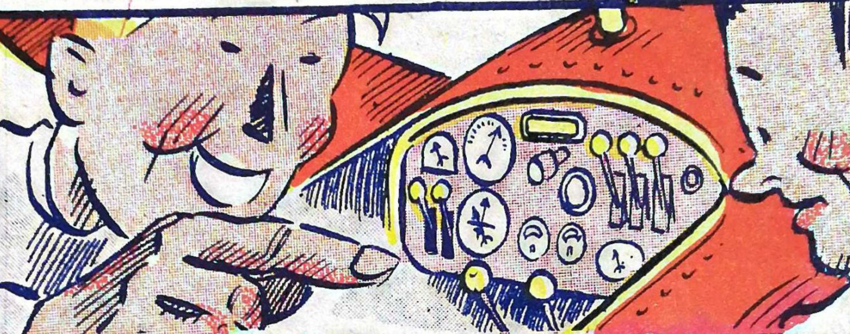
sie im Inneren des Aeroplans einen Brief. Gespannt lasen sie die geheimnisvolle Botschaft, die er enthielt. Da stand:

„An Nummer 333! Wo bleibt letzte Diamantensendung?

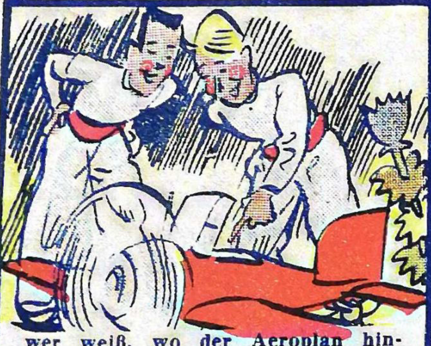
Flugzeug mit Antwort auf langsamer Fahrt zurückschicken! Nummer 1.“



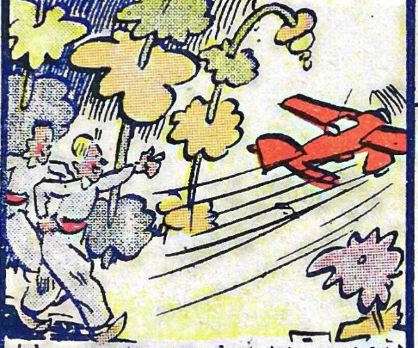
Klaus und Bobby sahen einander an. „Wirst du daraus klug?“ fragte Klaus. „Ich denke schon“, war Bobbies Antwort, und er



untersuchte genau die vielen winzigen Rädchen und Hebel in der Führerkabine. „Aha, hier haben wir den Startknopf. Und diesen Zeiger kann man auf Langsam, Mittel- und Höchstgeschwindigkeit stellen!“ „Na und?“ fragte Klaus. „Wenn wir den Aeroplan auf Langsamfahrt stellen, können wir ihm vielleicht folgen“, meinte Bobby, „und wir kommen endlich mal aus dieser Mausefalle raus!“ „Aber



wer weiß, wo der Aeroplan hinfliegt“, meinte Klaus bedenklich. „Du siehst hier die automatische Steuerung! Er ist auf Station 333 eingestellt. Wenn wir ihn auf Station 1 einstellen, muß er uns zu dem Auftraggeber führen, und



ich vermute, von dort ist es nicht weit ins Freie!“ Gesagt, getan. Bobby stellte die Station I ein, drehte den Zeiger auf Langsamfahrt und drückte den Starterknopf. Sofort begann der winzige



Propeller zu arbeiten. Bobby brauchte das Flugzeug bloß loszulassen, und schon erhob es sich in die Luft. Langsam und surrend wie ein Hirschkäfer flog es vor ihnen her, und sie konnten ihm bequemen Schrittes folgen. „Nun bin ich aber neugierig, wohin uns dieser seltsame Wegweiser hinlotsen wird!“ sagte Klaus.

(Fortsetzung im nächsten Heft.)

Da lauert jemand unter der Decke

Ein Mitspieler wird nach draußen geschickt. Nun verhüllen sich alle anderen mit Decken, Zeltbahnen, Tüchern usw. Nur die Augen bleiben sichtbar. Der Herausgeschickte muß nun an den Augen erkennen, wer unter den Decken verborgen ist. Ju.

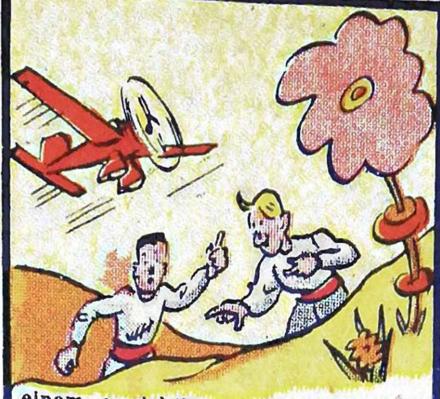


Bobby, der große Sportsmann

FEINDE IM DUNKEL!



Bobby und Klaus waren in ein geheimnisvolles, unterirdisches Reich geraten und ließen sich nun von einem erbeuteten, winzigen Aeroplan mit automatischer Steuerung den Weg zu den vermutlichen Bewohnern dieser eigenartigen Welt zeigen. Wie von



einem unsichtbaren Magneten angezogen surrte der Aeroplan vor ihnen dahin. „Nun gehen wir schon stundenlang hinter diesem



Käfer her", brummte Klaus. „Wenn ich drinsitzen könnte, wäre es mir lieber!" Kaum hatte er diese Worte gesprochen, tauchte vor ihnen in etwa 500 Meter Entfernung ein seltsames Gebäude auf.



Es schien aus Glas zu bestehen und war von innen rot erleuchtet. Im selben Augenblick aber heulte eine Warnungssirene auf und es



wurde gleichzeitig stockfinster um sie. „Man hat uns bemerkt!" flüsterte Bobby erregt. Das schien zu stimmen, denn auch das rot-



leuchtende Haus war plötzlich in Finsternis versunken. Nichts hörten sie als das Motorengeräusch des kleinen Aeroplans, der in der Richtung auf das Glashaus zuflog. Da blitzte von dort her auch schon ein grellweißer Scheinwerferstrahl auf, der Bobby und Klaus in blendendes Licht rückte. „Jetzt haben sie uns!" sagte Klaus; aber siehe da, nach wenigen Sekunden hörte man ferne ein leises Klirren, und der Scheinwerfer erlosch wieder.

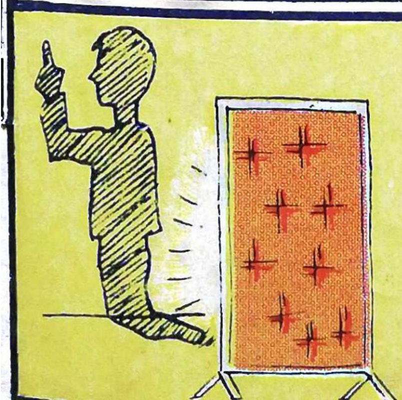


Die beiden Freunde, die sich rasch zu Boden geworfen hatten, sprangen ebenso schnell wieder auf. „Vorwärts", flüsterte Bobby, „wir schlagen uns dort nach links, dort habe ich früher Buschwerk gesehen!" Im Stockfinstern rannten sie nach links, stets in Gefahr,



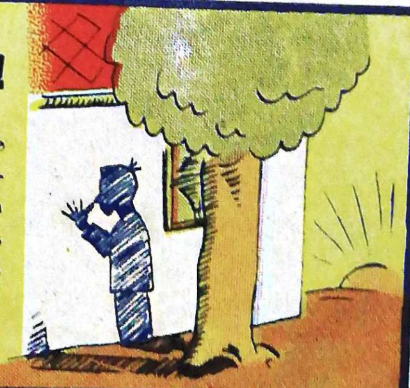
Hals und Beine zu brechen. Da wurde es auch schon wieder rings um sie hell . . .

(Fortsetzung im nächsten Heft.)



Dein Schatten verrät dich!

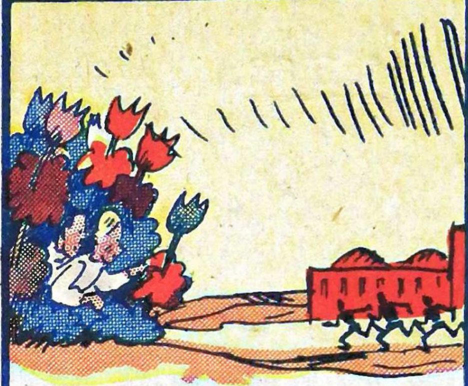
Ein Spieler soll an dem Schatten erkennen, welche Mitspieler ihn werfen. Er darf natürlich die Darsteller des Schattens nicht sehen. Diese stellen sich hinter eine Wand oder draußen hinter einen Baum, eine Zeltwand oder Häuserecke. Auch Gegenstände, Tiere, Körperbewegungen (z. B. Handwerkerarbeiten) können so dargestellt und erraten werden. Ju.

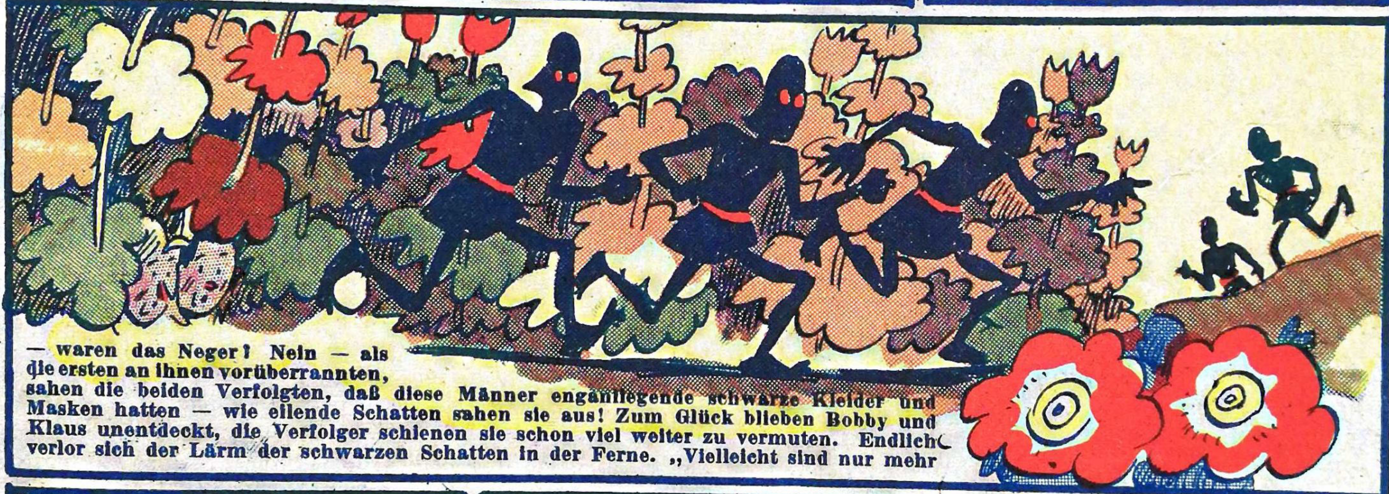


Bobby, der große Sportsmann

Von schwarzen Schatten verfolgt













DIE KORKENSCHLANGE

Für diese nette Bastelarbeit brauchst du eine große Anzahl von Flaschenkorken. Je mehr du hast, desto besser! Jeder Kork wird mit einem langen Nagel der Länge nach in der Mitte durchbohrt (Abbildung links). Dann werden alle Korke der Größe nach an einem Bindfaden aufgereiht. Aus einem Kork schneidet man das Schlangenmaul heraus, das heißt, man macht einen Einschnitt und steckt aus Papier eine Zunge hinein. Hinten macht man einen Knoten in den Bindfaden oder befestigt ein Hölzchen. Nun wird alles hübsch bemalt. Wenn man die Schlange am Schwanze faßt und die Hand hin und her bewegt, krümmt und windet sich das Korkentier, so als wäre es lebendig!

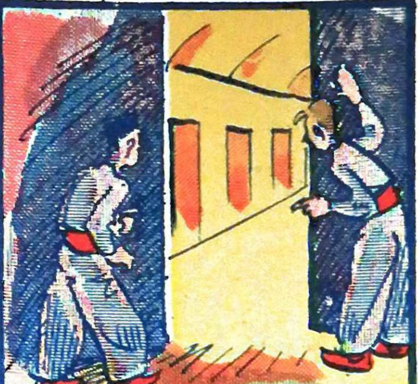


Bobby, der große Sportsmann

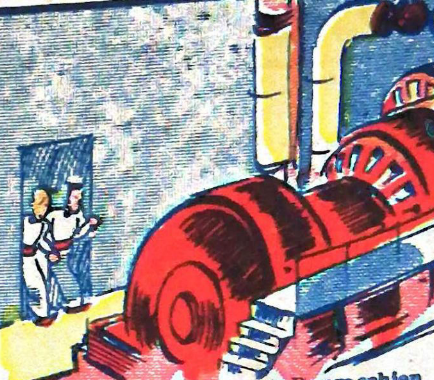
Rätsel über Rätsel



Ein seltsames, geheimnisvolles Reich ist es, in das unsere Freunde Bobby und Klaus eindrangen. Tief unter der Wüste fanden sie eine riesige Höhle, erfüllt von merkwürdigen, nie gesehenen Pflanzen. In dieser unterirdischen Landschaft hausen geheimnisvolle Feinde, die Bobby und Klaus verfolgen. Nun drangen beide



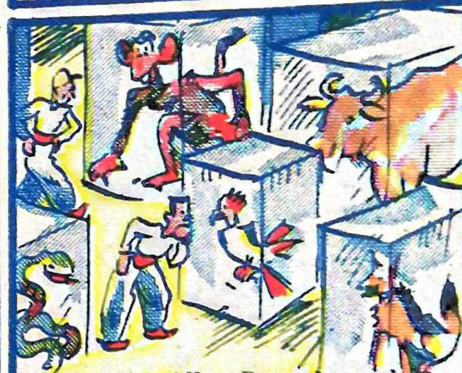
mutig in das Haus ein, aus dem ihre Gegner gekommen waren. Viele Türen mündeten in den Gang, den sie durchschritten, und hinter jeder Tür sahen sie



neue Geheimnisse. Der erste Raum schien eine große Kraftanlage zu enthalten. Riesige Dynamos drehten sich leise surrend. In einem zweiten Raum wuchsen



unter großen Glasglocken seltsame Pflanzen. Nach diesem Treibhaus, in dem eine tropische Hitze herrschte, betraten sie einen Saal mit grimmiger Polarkälte. In Eisblöcke eingefroren, sahen sie hier alle möglichen



Tiere, kleine Affen, Papageien und andere. „Ein komisches Panoptikum!" brummte Klaus, aber Bobby legte den Finger an den Mund. Es schien wirklich nicht geraten, sich hier auch nur durch



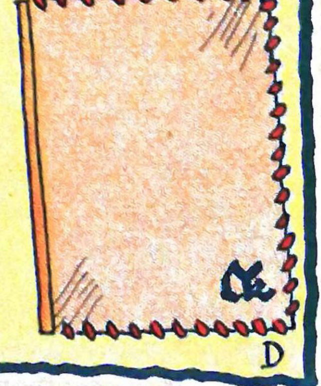
das leiseste Geräusch die Wächter des Hauses auf den Hals zu laden. Auf Zehenspitzen betraten sie den nächsten Raum. Er war sehr dunkel und von der Decke



hing eine große Röhre bis knapp über den Tisch herunter. Auf dem Tisch war eine runde Scheibe angebracht, auf der eine Landschaft aufgemalt war. Sie erkannten gleich das Haus, in dem sie sich befanden. Das Bild lebte ja! Da rannten, winzig klein die schwarzen Schatten dahin, denen sie früher begegnet waren. „Das ist eine sogenannte Camera obscura!" flüsterte Bobby. *(Fortsetzung folgt!)*

Eine schöne Schreibmappe

Aus farbigem Karton oder noch besser aus Ölpapier wird ein langes Rechteck geschnitten, etwa 50 cm lang und 25 cm breit (A). Dieses Rechteck wird in der Mitte geknickt und an beiden Seiten ein Streifen von etwa 5 cm nach innen umgebogen (die Teile 3 und 4). Nun wird ringsum vom Rand in einem Abstand von etwa einem Zentimeter mit einer Lochzange ein Loch neben das andere gemacht (C). Mit Bast oder dicker Wolle wird nun der Rand umschlungen (B). Der Rücken der Mappe wird mit einem Leinwandstreifen in bunter Farbe verstärkt. Vorne malt man die Anfangsbuchstaben des Namens darauf.

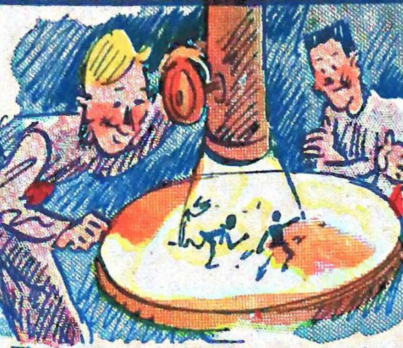


Bobby, der große Sportsmann

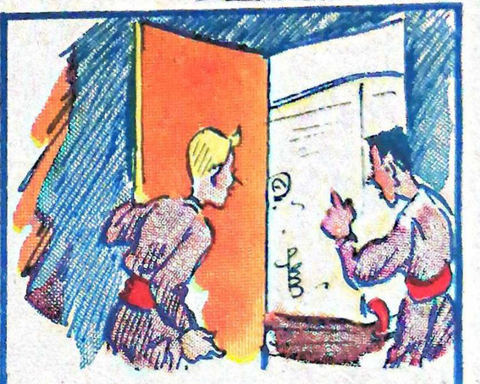
Im Haus der tausend Wunder



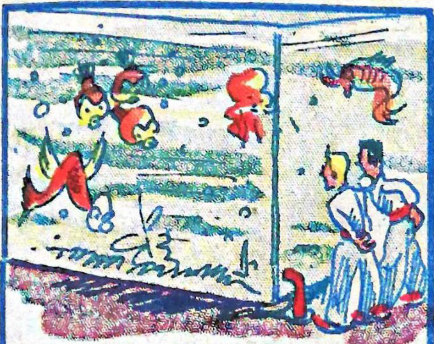
Tief unter der Wüste fanden Bobby und sein Freund Klaus eine riesige Höhle, erfüllt von merkwürdigen Pflanzen und seltsamen Gebäuden. In diesem unterirdischen Reich hausen geheimnisvolle Feinde, die Bobby und Klaus verfolgen. Nachdem sie dieselben auf eine falsche Spur gelockt hatten, drangen unsere Freunde in das „Zentralhaus" ein . .



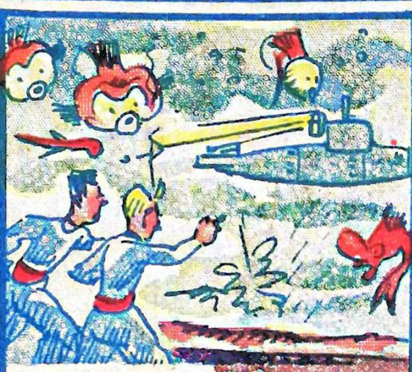
Eine sogenannte Camera obscura zeigte ihnen in einem der Räume ihre Verfolger, die sie noch immer draußen im Walde der seltsamen Bäume suchten. Da das Gebäude nun völlig leer zu sein schien, drangen sie immer weiter, von



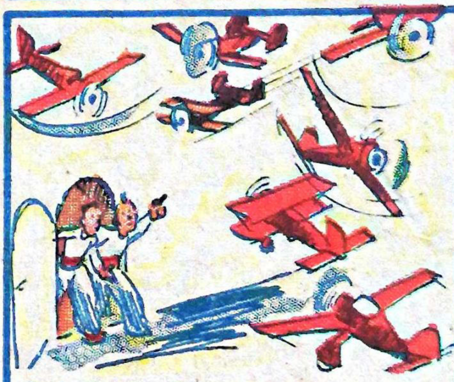
einem seltsamen Raum zum andern. So viele geheimnisvolle Dinge hatten sie noch nie auf einmal gesehen! In einem großen Raum stand ein riesiges Aqua-



rium voll merkwürdiger Tiefseefische, die alle sehr klein, aber von den phantastischesten Formen waren. Das Seltsamste aber war, daß mitten unter ihnen ein winziges Unterseeboot herumfuhr, bald



hier, bald dort seinen kleinen Scheinwerfer hinstrahlen ließ, als unternehme es eine Forschungsfahrt in dieser unterseeischen Kleinwelt. In einem anderen



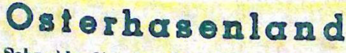
Saal wieder erfüllte ein Surren wie von tausend Hummeln die Luft – winzig kleine Aeroplanmodelle flogen hier wie aufgescheuchte Wespen herum, zogen Kreise



und Spiralen ohne je zusammenzustoßen. Ja, sie wichen sogar geschickt den Händen der beiden Jungen aus, als sie nach ihnen griffen. Anfangs lachten Bobby und Klaus, aber bald schien die Sache ernster zu werden. Wie auf ein geheimes Signal hin vereinigten sich die vielen Liliput-



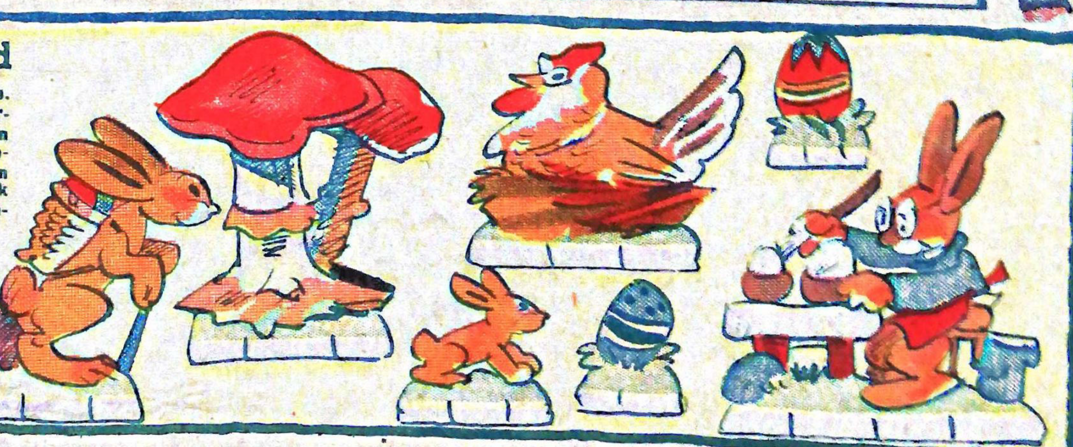
aeroplane zu zwei Luftgeschwadern, die einen förmlichen Angriff auf unsere Freunde versuchten. Wie wütende Hornissen schwärmten sie um die Köpfe von Bobby und Klaus... *(Fortsetzung folgt.)*



Osterhasenland

Schneide die einzelnen Figuren aus. Die weißen Klebefälze unten werden an den Strichen eingeschnitten und nach vorn und hinten umgebogen. So können die Figuren dann stehen. Klebe alles auf ein Stück grünen Karton. Die fertige Bastelei sieht allerliebst aus!



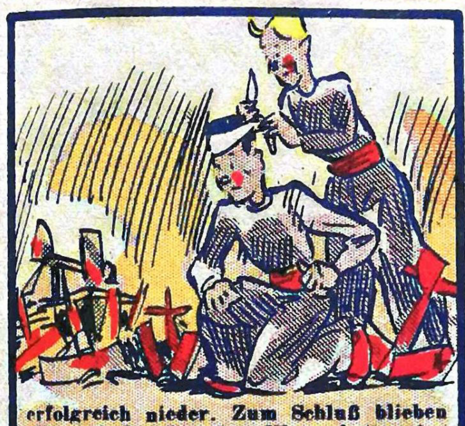


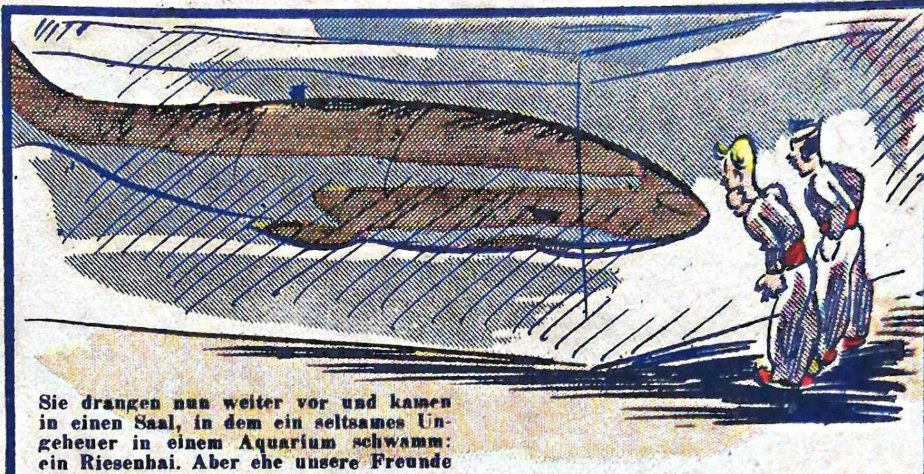
Bobby, der große Sportsmann

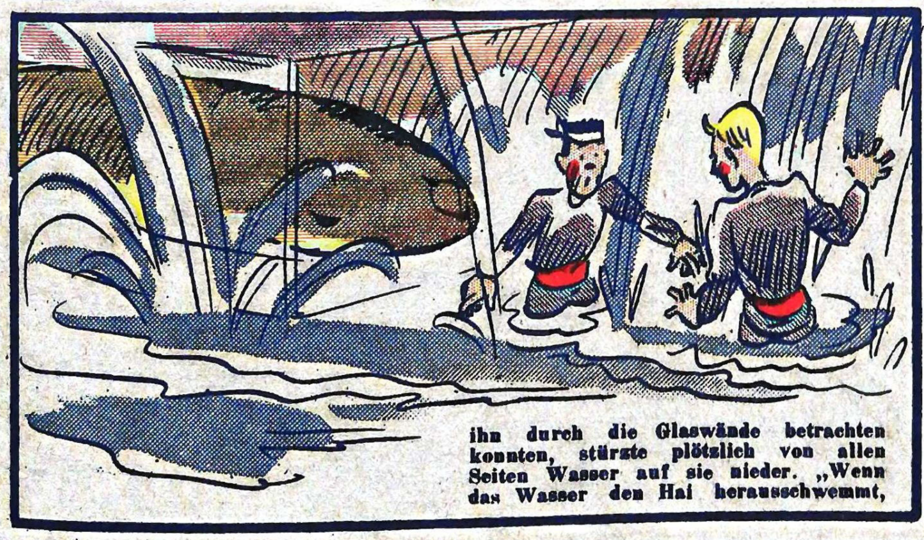
Der Saal des Haifisches









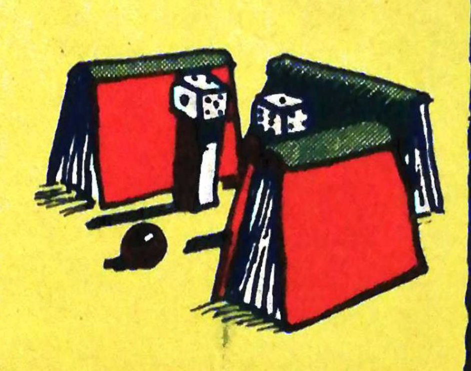




EIN HÜBSCHES SPIEL

WÜRFELKEGELN

Auf dem Tisch wird aus drei Büchern ein Kugelfang errichtet. Zehn Zentimeter vor dem mittleren der Bücher werden zwei Holzklötzchen aufgestellt und auf jedes derselben ein Würfel gelegt. Ein Spieler nach dem anderen kegelt dreimal hintereinander mit gewöhnlicher Spielkugel nach den Würfelklötzchen. Trifft er eines der Klötzchen, so fällt eines oder auch beide um und der Würfel kollert auf den Tisch. Die Augenzahl, die die Würfel dann zeigen, wird jedem Spieler gutgeschrieben. Wer nach drei Würfen die höchste Summe erreicht hat, ist Sieger.

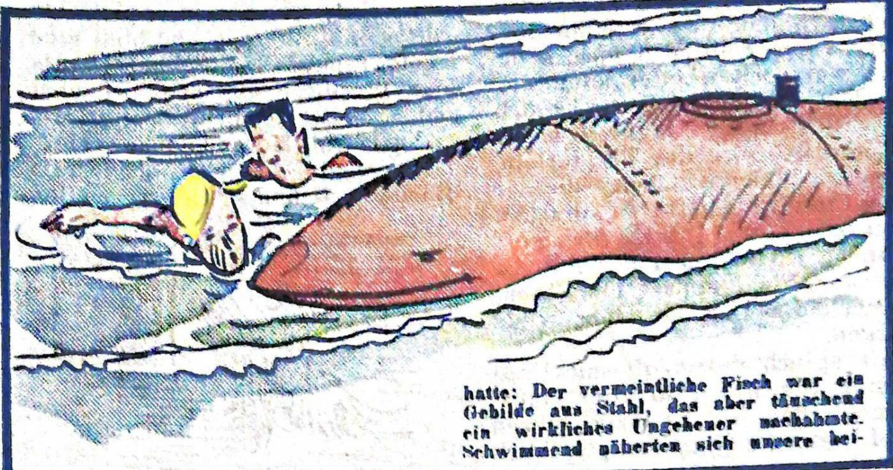


Bobby, der große Sportsmann

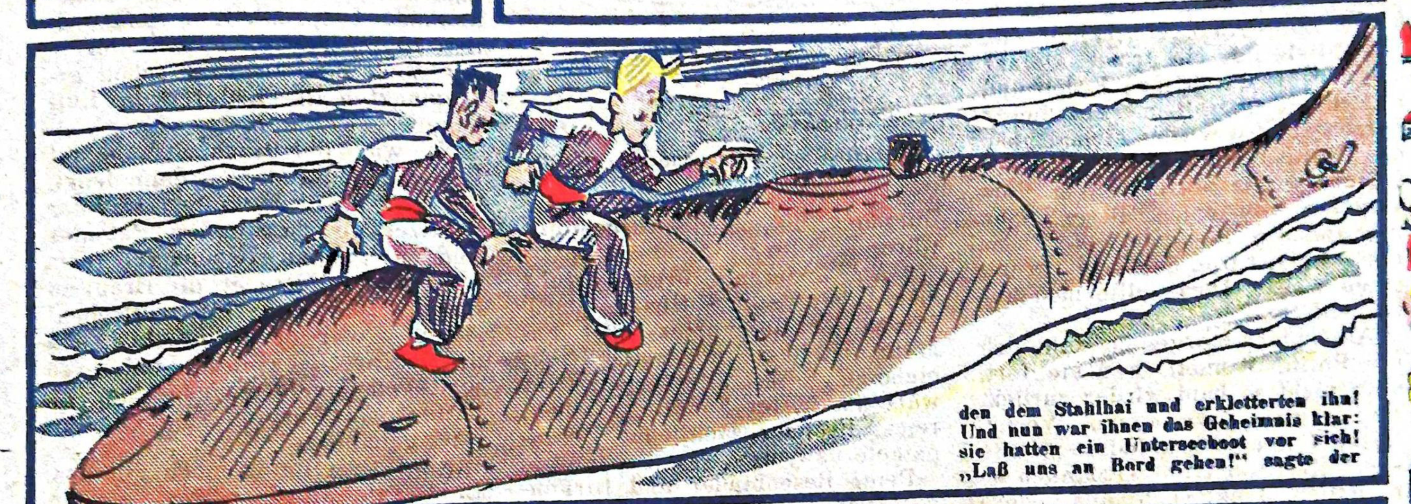
Der stählerne Hai!



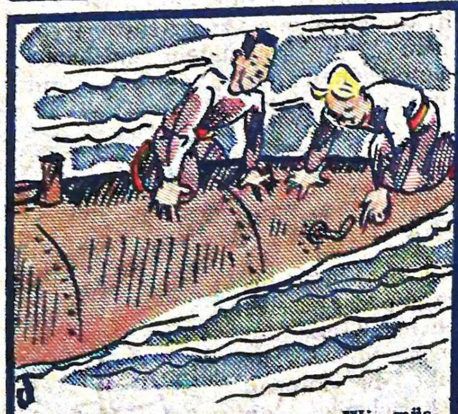
Bobby und Klaus waren nach ihrem Kampf mit den Spielzeugflugzeugen in einen Saal gelangt, in dem in einem Aquarium ein Hai herumschwamm. Plötzlich füllte sich der Raum mit Wasser. Klaus befürchtete nun, der Hai würde sie beide verspeisen, doch Bobby erklärte ihm lachend, was er entdeckt



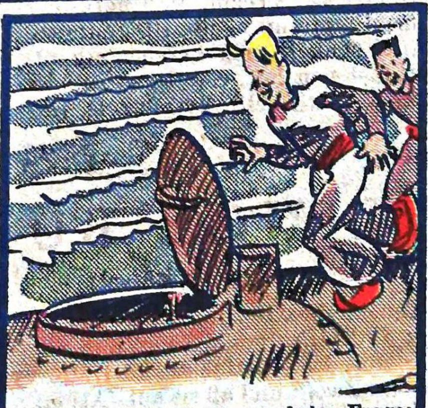
hatte: Der vermeintliche Fisch war ein Gebilde aus Stahl, das aber täuschend ein wirkliches Ungeheuer nachahmte. Schwimmend näherten sich unsere bei-



den dem Stahlhai und erkletterten ihn! Und nun war ihnen das Geheimnis klar: sie hatten ein Unterseeboot vor sich! „Laß uns an Bord gehen!" sagte der



stets abenteuerlustige Klaus. „Wir müssen erst den Hebel finden, der die Verschlußluke öffnet", belehrte ihn Bobby, aber bald entdeckte er ihn auch und der



Deckel sprang auf. Es war keine Frage: Sie mußten sich den Stahlhai auch von innen ansehen. Bobby stieg als erster ein. „Wer weiß, wann wir wieder zum



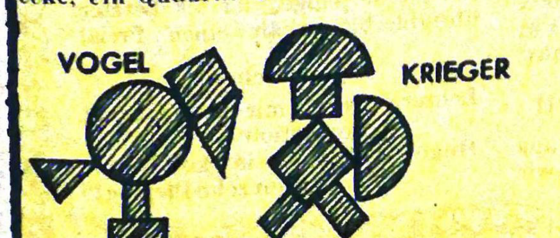
Vorschein kommen", rief Klaus, ehe er sich anschickte, seinem Freund in das geheimnisvolle Innere zu folgen . . .

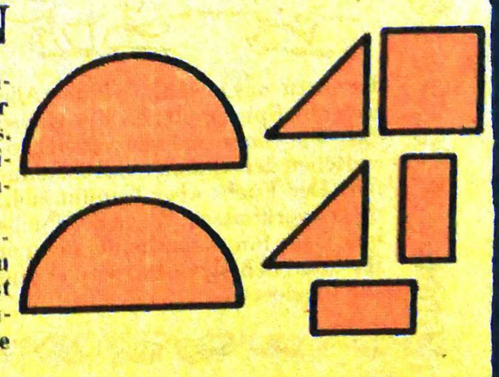
(Fortsetzung im nächsten Heft)

LUSTIGES FIGURENLEGEN

Pause die rechts abgebildeten sieben Figuren (zwei Halbkreise, zwei Dreiecke, ein Quadrat und zwei Rechtecke) auf weißes oder farbiges Papier durch und schneide sie aus. Versuche dann, aus diesen Teilen schöne Figuren zusammenzusetzen.

Die beiden schraffierten Figuren sollen dir zeigen, wie du es machen kannst. Du kannst die Teile auch dreimal abpausen und zwei, drei oder größere Figuren zusammensetzen!



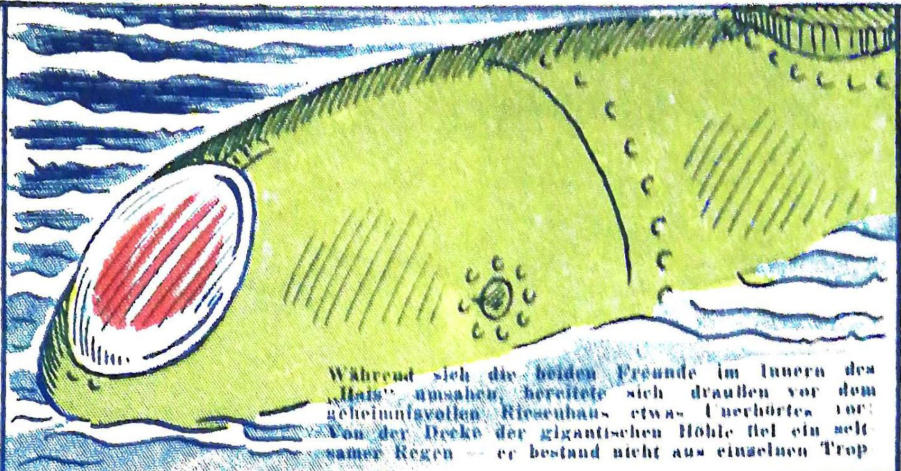


Bobby, der große Sportsmann

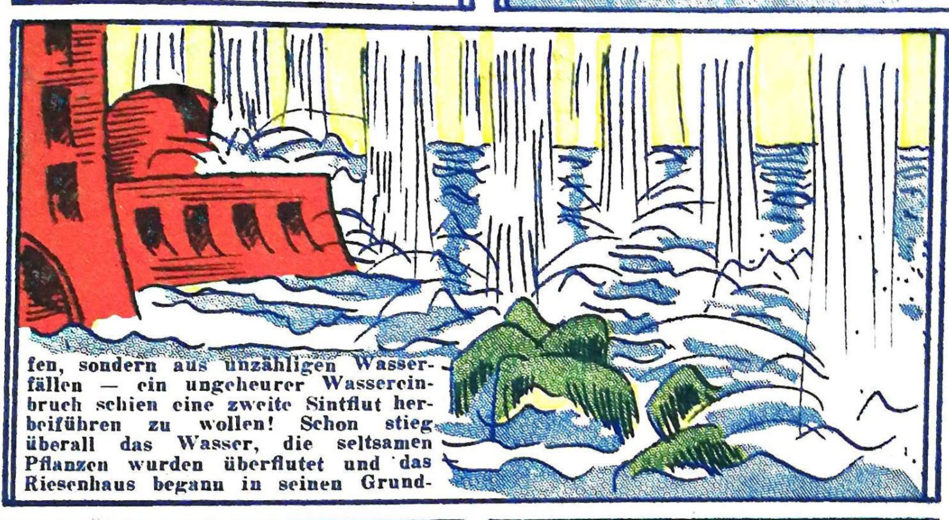
Sintflut unter der Erde!



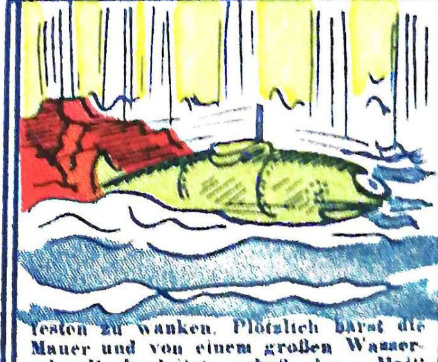
Bobby und sein Freund Klaus sind in ein sonderbares Abenteuer verstrickt. Tief unter der Wüste fanden sie eine unermeßlich große Höhle voll seltsamer Wälder und Bauten. Geheimnisvolle Feinde verfolgen sie in einem großen Haus, dessen Säle von ungeahnten Wundern erfüllt sind. In einem riesenhaften Aquarium fanden sie einen Haifisch, der sich bei näherer Untersuchung als ein Unterwasserfahrzeug entpuppte.



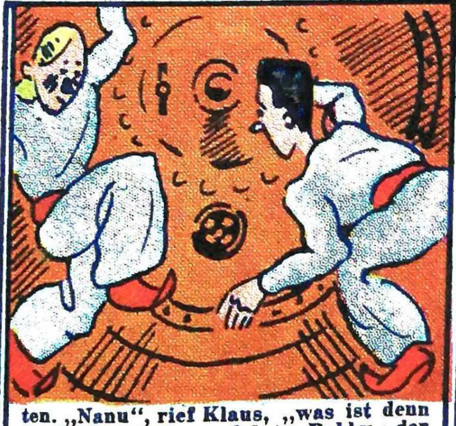
Während sich die beiden Freunde im Innern des „Hais" umsahen, bereitete sich draußen vor dem geheimnisvollen Riesenhaus etwas Unerhörtes vor: Von der Decke der gigantischen Höhle fiel ein seltsamer Regen — er bestand nicht aus einzelnen Trop-



fen, sondern aus unzähligen Wasserfällen — ein ungeheurer Wassereinbruch schien eine zweite Sintflut herbeiführen zu wollen! Schon stieg überall das Wasser, die seltsamen Pflanzen wurden überflutet und das Riesenhaus begann in seinen Grund-



festen zu wanken. Plötzlich barst die Mauer und von einem großen Wasserschwall begleitet, schoß der „Hai" aus dem Hause heraus . . . Bobby und Klaus wurden in der kleinen Führerkabine wie Spielbälle herumgewirbelt, ehe es ihnen gelang, sich festzuhal-



ten. „Nanu", rief Klaus, „was ist denn da los?" Und er folgte Bobby, der schon zum Ausguckturm emporstieg, um nachzusehen, warum der „Hai" so



toll im Wasser herumwirbelte. Oben aber zeigte sich den beiden Freunden ein Anblick, der sie bis ins Herz erbeben ließ! Noch immer leuchteten an



der Decke der Riesenhöhle die großen Bogenlampen wie kleine Sonnenbälle, aber die merkwürdige Landschaft, die sie früher bestrahlt hatten, war verschwunden. Weit und breit dehnte sich eine aufgewühlte Wasserfläche, auf die tausende Wasserfälle von hoch oben herunterdonnerten . . .

(Fortsetzung folgt!)



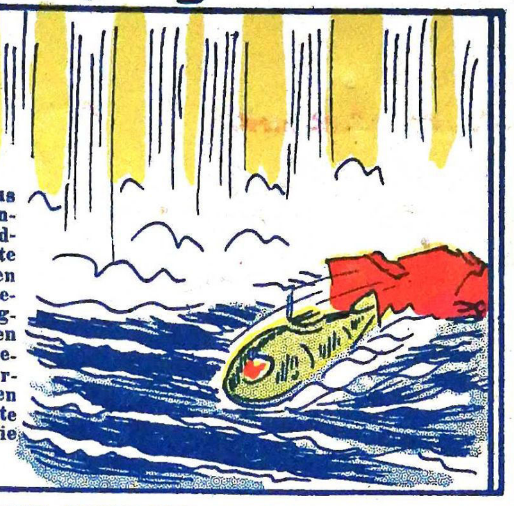
Eine Geburtstagseinladung

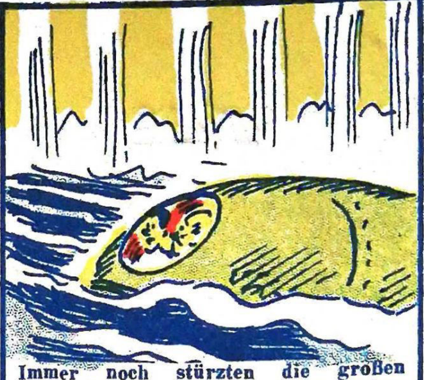
So ein Häuschen in Postkartengröße ist doch schnell gemalt und ausgeschnitten. Damit sich das Fenster öffnen läßt, müßt ihr es in der Mitte, oben und unten aufschneiden. Nun kann man beide Flügel zurückklappen. Unter das Fenster aber klebt ihr einen Streifen Papier, auf den ihr die Einladung schreibt. Das Fenster wird nun wieder geschlossen. Das Häuschen könnt ihr noch fein bekleben. So wird das Häuschen als Einladung ausgesandt.

Bobby, der große Sportsmann

Das Ende des großen Abenteuers!

Unsere Freunde Bobby und Klaus waren in das seltsamste aller Abenteuer verwickelt worden. Tief im Erdinnern gerieten sie in eine riesenhafte Höhle, erfüllt von einer sonderbaren Pflanzenwelt und merkwürdigen Gebäuden. Unheimliche Wesen verfolgten sie und nur mit Mühe entrannen sie tausend Gefahren. Schließlich gerieten sie in ein kleines Unterwasserfahrzeug, den „Hai" — im richtigen Augenblick, denn kurz nachher setzte ein ungeheurer Wassereinbruch die Riesenhöhle unter Wasser!

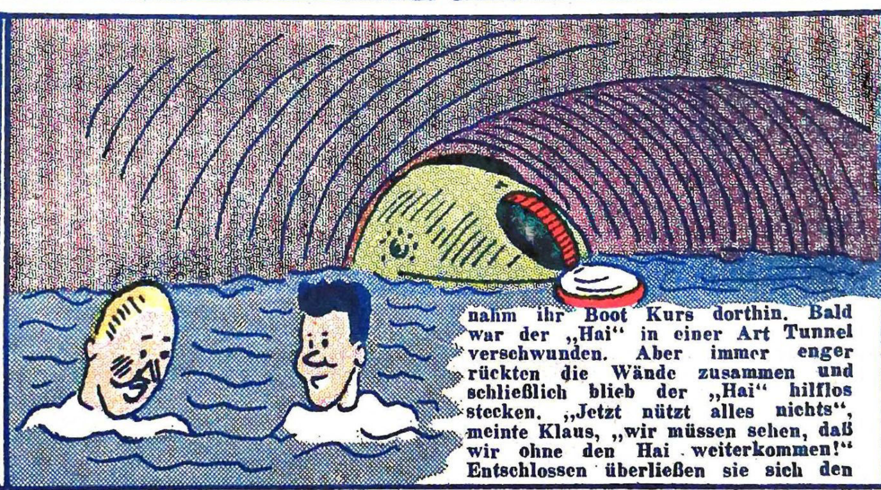




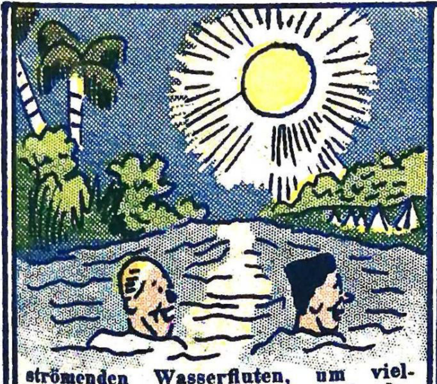
Immer noch stürzten die großen Wasserfälle von der himmelhohen Höhlendecke herab, immer noch stieg das Wasser und hilflos trieben Bobby und Klaus auf den aufgeregten Fluten dahin, die die seltsame Höhlen-



landschaft samt ihren geheimnisvollen Feinden verschlungen hatte. Ungewisser denn je schien unseren Freunden ihr Schicksal. Sie entdeckten, daß der „Hai" einer großen Öffnung in der Höhlenwand zutrieb, wo das Wasser abzufließen schien, und wirklich



nahm ihr Boot Kurs dorthin. Bald war der „Hai" in einer Art Tunnel verschwunden. Aber immer enger rückten die Wände zusammen und schließlich blieb der „Hai" hilflos stecken. „Jetzt nützt alles nichts", meinte Klaus, „wir müssen sehen, daß wir ohne den Hai weiterkommen!" Entschlossen überließen sie sich den



strömenden Wasserfluten, um vielleicht schwimmend zur Oberfläche der Erde zu gelangen. Und wirklich sahen sie bald darauf in der Ferne Tageslicht — der Ausgang des Tunnels war erreicht. Blendendes Sonnen-



licht empfing sie und sie entdeckten, daß der unterirdische Strom in einer bergigen Urwaldlandschaft zutage trat. Triefend stiegen sie an Land, und welches Glück — gerade an der Stelle, wo eine Urwaldexpedition ihr Lager



aufgeschlagen hatte! Freundlich empfing man die beiden Freunde, sie waren gerettet. Einige Rasttage ließen sie wieder zu Kräften kommen und dann ging es mit der Expedition fort, neuen Abenteuern entgegen!

DER BLINDE MALER!

Sämtlichen Kindern werden die Augen verbunden (denn es hat hoffentlich ein jedes ein Taschentuch). Nur eines wird unverbunden gelassen. Jedes Kind bekommt einen Zettel und einen Bleistift in die Hand und alle sitzen um einen Tisch. Das Kind ohne Augenbinde kommandiert: „Beine" — da zeichnen alle, ohne zu sehen, Beine auf und geben den Zettel nach links weiter. Dann heißt es „Arme" — und es werden welche gezeichnet und der Zettel wieder nach links weitergegeben — darnach: „Leib", „Kopf", „Ohren" und so weiter, bis die ulkigsten Gestalten auf allen Zetteln fertig sind, die dann aufgedeckt und allgemein belacht werden!

